科学时代

2005
4B

TV GAME 专门志 Tot.32

GAMEWIND 游戏风

情报网络劲爆新闻

微软与任天堂次时代主机正式发表

硬件博士特别关注

GC主机改机全接触与实用评测

超强新作密切关注

影之心 新的世界

NAMCO对CAPCOM

天外魔境Ⅲ／塞尔达传说／影牢Ⅱ

零 -最新作-／钢之炼金术师3／捉猴3

重头攻略详解必读

伊苏 纳比斯汀之匣

系统流程攻略＋三大武器与道具取得法

灵武王国

彻底游戏系统分析＋攻关要点指南

真·三国无双4／数码恶魔传奇2

影之心2 导演剪辑版／樱大战3

罗马之影／摔角玫瑰／战火兄弟连

一线新作上手快报

红忍 血河之舞

武藏传Ⅱ／三国志Ⅹ

极速狂飙赛／斗鱼

超值赠品1

超值赠品2

真·三国无双4 原创音乐集

洛克人X8 精美海报

ISSN 1005250X

08>

9 771005 250004

定价：RMB 9.8

新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

十年发展信誉至上

游戏的时代、游戏的节奏，我主张个性的生活；我追寻自己游戏的感觉。因此“新机地”让你的时尚个性体验从此开始……

届时新机地游戏专卖店、休闲书坊、动漫书店和模型精品专卖店同时开业。欢迎各位光临！

新机地游戏专卖店

全国最具规模AV&GAME店货品的价格同行最低“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。

游戏专卖店
0755-25198828
0755-82252632
13802233900

新机地动漫书店

品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。

动漫专卖店
电　话：0755-25192481
手　机：13828796288
联系人：陈小姐

（新机地休闲书坊）

新机地模型专卖店 咨询电话：13798447600

上万种各式精品、手办、公仔、高达模型等一手动漫衍生产品，不容错过的精彩选择。

游戏产品展示

纯洁白版 石墨黑版 糖粉红版 松绿蓝版

PSP游戏

各游戏主机/各原版游戏

原版漫画

原画集

动漫原声CD

动画DVD

动漫产品展示

（欢迎本地及全国零售/批发）
新机地地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1
电邮：gtco@e-gtco.com
官方网站：www.e-gtco.com
客户服务热线：0755-25198828

交通银行太平洋卡号 6014281131943150 8 收款人：耿杰　　联系人：杨宇红　手　机：13802233900

客户服务专线：0755-82252632 或：0755-25198828 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

2005.4B
2005年4月15日
科学时代
TV GAME 专门志 Tot.32
GAMEWIND 游戏风
梦回三国扫描制作

CONTENTS

微软与任天堂次时代主机正式发表
伊苏 纳比斯汀之匣系统流程攻略与资料
灵武王国彻底游戏系统分析与要点指南
硬件博士 GC主机改机全接触与实用评测

GAME INDEX

GC

塞尔达传说（暂称） 33

PS2

零 －最新作－ 9
影之心 新的世界 10
天外魔境III NAMIDA 14
荒野兵器 第4度引爆 18
美少女梦工厂4 21
NAMCO对CAPCOM 23
影牢II 黑暗幻觉 26
捉猴3 28
依利斯的工作室2 30
钢之炼金术师3 继承神的少女 34
圣斗士星矢 圣域十二宫篇 36
武藏传II 42
斗鱼 43
红忍 血河之舞 44
极速狂飙赛 45
三国志X 46
伊苏 纳比斯汀之匣 48
灵武王国 52
真·三国无双4 55
罗马之影 69
数码恶魔传奇 同调化身2 76
GT4 84
摔角玫瑰 89
影之心II 导演剪辑版 92
樱大战3 巴黎正在燃烧吗 94

XBOX

战火兄弟连 65

其他栏目索引

情报网络 2
游戏时刻表 8
新作评议会 40
GW信箱 100
天籁之音 102
漫动作 103
非常精品推介 104
G画廊 106
Our Shop 107
读编漫话 109

健康游戏忠告

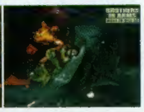
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

9 新作主打

GC 塞尔达传说（暂称） 33
PS2 零 －最新作－ 9
PS2 影之心 新的世界 10
PS2 天外魔境III NAMIDA 14
PS2 荒野兵器 第4度引爆 18
PS2 美少女梦工厂4 21
PS2 NAMCO对CAPCOM 23
PS2 影牢II 黑暗幻觉 26
PS2 捉猴3 28
PS2 依利斯的工作室2 30
PS2 钢之炼金术师3 继承神的少女 34
PS2 圣斗士星矢 圣域十二宫篇 36

48 攻略特工队

PS2 伊苏 纳比斯汀之匣 48
PS2 灵武王国 52
PS2 真·三国无双4 55
XBOX 战火兄弟连 65



69 大攻略

PS2 罗马之影 69
PS2 数码恶魔传奇 同调化身2 76
PS2 GT4 84

89 研究家

PS2 摔角玫瑰 89
PS2 影之心II 导演剪辑版 92
PS2 樱大战3 巴黎正在燃烧吗 94

42 初心锦囊

PS2 武藏传II 42
斗鱼 43
红忍 血河之舞 44
极速狂飙赛 45
三国志X 46

7 热门视点

电视游戏进一步"BUG"化 7

38 东瀛采风

坂垣伴信先生·直击访问 34

96 硬件博士

VIPER GC——NGC零距离改机全接触 96

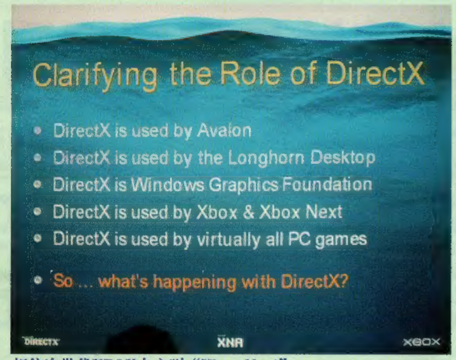
■社长／总编辑：陈日岷 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：陈松南 肖滏龙 ■高级编辑顾问：周亮 ■主办：海南省科技咨询服务中心 ■出版：科学时代杂志社 ■编辑：科学时代杂志社编辑部 ■社址：中国·海南省海口市公园路3号 明星大厦403室 ■编辑部电话：0898-66520319 ■传真：0898-65349204 ■邮发代号：24-165 ■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■广告许可证：琼工商广字04号 ■总期数：下半月刊170B ■出版日期：2005年4月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 邮编：518034 E-mail: gamewind@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

重点新闻

XBOX次世代机初步硬件规格公开



相信次世代XBOX未必叫"Xbox Next"。

美国游戏网站GAMESPY较早之前报导了有关于Microsoft次世代XBOX(暂称XBOX2)的消息，披露了不少其可能的硬件规格以及预定具备的功能。而该报导是由在美国举行的游戏开发者会议（GDC 2005）与会游戏开发者所提供的，因此有一定的参考价值，但由于该规格是基于XBOX2的初期（ALPHA）开发套件以及现阶段的预定规格而草拟的，故仍有更改的可能性。

●中央处理系统

据称XBOX2的中央处理器将会具备3个IBM PowerPC微处理器核心，运算速度3.0GHz。每个核心可于单一周期同时执行两个指令，并具备32KB的一阶(L1)缓存与32KB的一阶资料暂存记忆体，三个核心共享1MB的二阶(L2)缓存。但现阶段的ALPHA 2版开发套件只有两个微处理器核心而非三个。

●图像处理

XBOX2的图形处理器（GPU）将会比目前个人电脑上最新的ATi X800显示芯片更为先进，运算速度达500MHz，并支持微软DirectX 9.0 Shader Model 3.0。目前游戏开发公司使用的只是ALPHA 2 版开发套件的GPU，实际的GPU预定5月才推出测试版本，最终版预估会在夏季推出，效能将会超越目前市面上任何显卡产品，就算是《半条命2》这些高素质游戏也能轻易地被表现出来。

●软件媒体和内存

XBOX2将配备256MB的内存，是现有XBOX的四倍。至于使用的光盘媒体，XBOX2将不会采用BD或是传闻中应用的HD DVD等新一代高容量光盘，而是采用与现有XBOX相同的双层DVD-9规格，实际可用容量为7GB，读取速度为12倍速（每秒最高16MB）。

●硬盘和记忆卡

XBOX2预定推出64～1024MB容量的记忆卡，其中将保留8MB可供系统使用。在硬盘方面，不同于XBOX采取内置式设计，XBOX2将变成另卖的外置方式。硬盘实际容量尚未确定，当安装时将保留其中2GB容量可供游戏作加速读取。XBOX2也没有传统的独立音效芯片，而是采取整合式设计，关于音效压缩解压缩部分是由硬件线路处理，其余部分则是采用软件方式处理，所采用的标准并非DirectSound3D，而是使用更具弹性的X3DAudio标准。

●XBOX LIVE与HDTV支持为基本要求

根据报导指出，微软要求所有XBOX2游戏都必须支持XBOX LIVE，除此之外并将全面支持高解像电视规格，解析度至少要达到720P的1280×720，包括16:9宽屏幕、5.1声道环绕音效以及画面抗锯齿处理等功能，也都是XBOX2游戏的基本要求。不过游戏设计时也会考虑到使用传统电视的玩家，所以家中不具备高解像电视的玩家也不用担心。

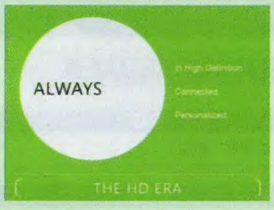
●摄影机

XBOX2将会配备USB 2.0介面的摄影机，可拍摄120万像素的静态相片以及VGA等级（640×480）的动态影像，玩家可将拍摄下来的相片应用于游戏中，或用作个人介绍资料，之外也可透过网络进行视频聊天，功能如同目前已于日本地区推出的XBOX Video Chat产品。但是则未知是否会能像PS2的EYE TOY那样应用于视频操控上。

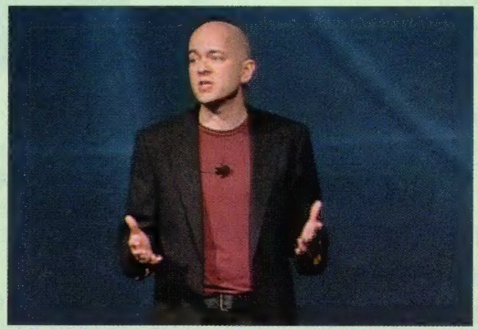
●新一代影音播放功能

游戏中的动画部分，将采用被称为Xenon Motion Video（XMV）格式的影像，该格式由微软研制，并获得HD DVD所采用的WMV9为基础，预定达成720P规格解像度、每秒30格画面以及5.1声道环绕音效的水准。同时XBOX2的游戏也被要求必须具备玩家自定义音乐的功能，可让玩家将游戏中的音乐替换成自己喜欢的音乐，支持的音乐格式包括最大320Kbps CBR/VBR的MP3以及WMA。

以上报导所提及的XBOX2规格大致上和之前传出的情报接近，可预期XBOX2将能提供非常强大的运算效能，把TV GAME全面带入崭新的HDTV＋网络时代。而从光盘与硬盘的规格上也可得知XBOX2的设计非常重视成本效益，因此并未采用新一代的光盘，并将高成本的硬盘改为选购，以减低整体的生产成本。而现在XBOX用户最关心的软件兼容问题，在报导中并没有提到提到，但由于XBOX2硬盘需外置选购，因此标准配备的XBOX2未必能兼容XBOX游戏，若有进一步的消息会向各位读者及时报导。此外在开发人员会议的投影说明中，被发现有一句"DirectX is Used by Xbox & Xbox Next"，未知"Xbox Next"只是一个暂时的称呼，还是它就是次世代XBOX的真正名称。



次世代XBOX首先是预定与主机同时发售的作品，目前估计将会有30至40款之多，并计划于主机发售的第一年内能有80至100款作品面市，其中就包括了《光环3》在内。目前已确定加盟的欧美厂商包括EA、ACTIVISION、THQ、EIDOS、LUCAS ARTS、VIVENDI、UBI SOFT、ATARI、MIDWAY、TAKE TWO和CODEMASTERS。日本加盟厂商目前还没有正式公布，但预计CAPCOM、KONAMI、SEGA、TECMO等都会加入。至于XBOX2的映像芯片则是由ATI开发的X800次世代版，名为FUDO。至于XBOX2的手柄将会与目前的XBOX手柄同样大小，并有可能会像PS2手柄那样设有L2和R2键，记忆卡插口也会从手柄转移至主机上，而主机上确定只有两个手柄插口，后方再加一个USB插口，不过手柄上却设有插耳机的端子。而主机大小方面，预计会介乎于新旧版的PS2之间，外形将会相当漂亮。


微软副总裁J Allard就XBOX次世代机的性能进行演说。

GC2 美国 任天堂次世代游戏机正式发表

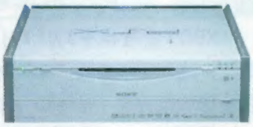
社长岩田聪正式亮相发言。

继Microsoft透露了有关次世代XBOX的消息后，任天堂也乘着游戏开发者会议的举行，正式透露了有关GC后继机的情报。正如之前厂商所公开的情报那样，次世代机暂名为REVOLUTION。目前有关该次世代机的性能还是个谜，也没有任何相关的游戏映像公开，只说明了目前新主机的CPU代号名为“BOARDWAY（百老汇）”，由IBM负责开发。而GPU（图像芯片）的代号则是“HOLLYWOOD（好莱坞）”，是由ATI负责设计，不知是否指该主机将与美国电影娱乐界挂钩呢？另外一个就是许多GC玩家非常关心的游戏软件互换性问题，日本任天堂社长岩田聪正式发表REVOLUTION能兼容GC软件，相信这足可以吸引到GC玩家继续支持今后陆续推出的GC游戏，其次REVOLUTION也像NDS那样会具备WiFi机能，并内置了无线LAN，也就是说能够上网，且相关软件也很容易开发。最后，美国任天堂社长公开表示REVOLUTION将会有非常性感的设计。但是厂商也表明，REVOLUTION将不会在本届E3中公开提供可试玩版本，只以非公开的方式让业界人士试玩，但是却会展开一系列庞大的宣传攻势。

REVOLUTION只是开发代号。

PS2 日本 PSX决定推出新版本

较早之前SONY曾宣布兼具PS2功能的DVD录影机PSX停产，但原来厂商是要改变有关的计划。近日厂商公布会再推出两款新的型号，分别是DESR-7700和DESR-5700，采取开放的价格，前者售价大约8万日元，而后者大约6万日元。在基本硬件功能上其实与旧机种相当，但是软件方面则追加了可把录像变换成PSP能直接欣赏的制式，只要插上MEMORY STICK DUO便可直接把录像拷贝进去，然后在PSP上播放。当然，日版PSX只能录日本电视节目以及播放2区的影碟，所以对国内玩家来说，其实一点也不实用。



新版PSX可自制PSP用动画片。

PSP 日本 PSP大众高尔夫与可口可乐合作

继较早之前任天堂与百事可乐举行过合作活动，现在SCE也找到百事可乐的竞争对手可口可乐，一模一样的照着学。厂商会于3月28日至5月31日期间举行春季优惠“COKE STYLE CAMPAIGN”，只要购买日本可口可乐旗下的产品并收集点数，就有机会参加抽奖，奖品包括特制的内有可口可乐角色服饰的《大众高尔夫PORTABLE》，以及印有该饮品厂商标志的特别版PSP主机，而合计得奖者达1300名，不知国内玩家是否会有机会获得呢？

游戏中的角色都穿上了可口可乐服饰。

这是专为此优惠活动而制作的软件。

主机右下角印有可口可乐商标。

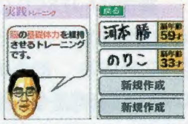
NDS 日本 NDS新娱乐软件群诞生

凭借NDS的独特操作方式，可以实现许多新奇的玩法，现在厂商便把数款新游戏称为“新娱乐软件群”。其中不乏一些内容新奇的游戏，第一款是由知名的媒体艺术家岩井俊雄设计的《ELECTRO PLANKTON（电子浮游生物）》，玩家可通过触摸屏及发声令电子浮游生物游泳或奏乐，预定4月7日发售，定价4800日元。

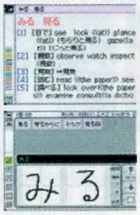
第二款名为《锻炼成人脑筋的DS训练》，它是由东北大学教授监修的作品，是可以训练玩家脑筋的软件，活用NDS声音辨识机能，从而解答算术与语言发音等问题。预定5月发售，定价2800日元。

第三款是《DS乐引大辞典》，正如其名，这是把NDS当成一本电子辞典，可以高速搜寻词语文字，对应手写、五十音和英文输入，还有英语单词问答。预定6月发售，定价4800日元。

最后一个是《柔软脑筋垫》，这是款具备了各式脑筋急转弯问题的游戏软件，所收录的问题由浅入深，甚至还有多人对战的快速抢答模式，是个老少咸宜的游戏。预定6月发售，定价4800日元。



《锻炼成人脑筋的DS训练》



《DS乐引大辞典》

《柔软脑筋垫》

《电子浮游生物》

NDS 美国 NDS具备上网功能

在游戏开发者会议上，任天堂社长岩田聪除了公开次世代家用机REVOLUTION外，还有提到NDS的未来发展方向，他表示于今年下半年NDS便能连接上网，任天堂会以网络服务来联系全世界玩家，而且是完全免费的。其中一款对应游戏就是《动物森林》，稍后于E3展上，厂商会有更多相关的资料公布。目前NDS全世界已卖出了400万部，预计在欧洲地区推出后，销量可冲破600万部。

NDS 日本 钢炼要在NDS上进行炼成

日本的超人气动画《钢之炼金术师》在国内也有相当强的影响力，现在这部动漫名作也决定登陆到NDS上。NDS版是由BANDAI负责开发，目前游戏并未有副题。NDS版是款全新内容的动作冒险游戏，基本上是以横卷轴动作画面构成，通过触摸屏绘画咒印而自由地使用不同的炼金术，例如制造不同的武器等。而游戏中还会插入许多动画味十足的插图。本作品预定夏季发售，喜欢《钢之炼金术师》的玩家要留意了。

发动炼金术时会有动画式插图。

人气动画登陆NDS。

基本上是横向动作游戏。

画出咒印使用炼金术。

ETC 美国 DOOM电影宣传照公开

较早之前宣布开拍成电影的美国人气FPS游戏《DOOM》，现在已完成拍摄，并且有宣传照片公开。电影版将有前摔角手THE ROCK担纲演出，故事与游戏一样是以火星作为背景，除了THE ROCK之外，还有7位演员组成的一支特种作战部队。近年改编自电视游戏的电影故事大都不行，希望本次《DOOM》不要虎头蛇尾，预定8月11日在美国公映。

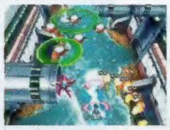
由THE ROCK主演对票房有没有帮助呢？

NDS 美国 NDS版3D射击作品现身

美国MAJESCO公司正为NDS开发一款3D射击游戏《NANOSTRAY》，现在已经有正式画面公开。其表现手法类似《SLIPHEED》，战斗机会向画面深处飞去。虽然一直以来NDS的3D机能都是令人担心的一环，然而本游戏却能表现出相当出色的映像效果。下画面会显示雷达、能量及武器指令，玩家可利用触摸屏进行选择。此外该游戏还设有无线多人对战的模式，预定今年春季推出。

在下画面中可点选武器。

画面表现相当不俗。


充份发挥NDS的3D机能。

GBA 日本 死神冒险游戏登陆GBA

于《周刊少年JUMP》连载中的漫画《死神》，近期可说人气旺盛，接连发表了多款正在开发中的相关游戏。首先SCE宣布在PS2和PSP上推出格斗版《死神》。现在SEGA也公布将于GBA上推出有关题材的作品。GBA版是款AVG作品，玩家可于BLEACH世界中到处冒险，战斗则以即时进行攻防的“指令战斗动作”构成。游戏预定夏季发售，价格未定。

冒险部分中与众角色交谈发展剧情。

战斗采用输入指令的方式。

ETC 美国 荣誉徽章最新作改名发售

曾报导过ELECTRONIC ARTS会推出同厂人气FPS系列游戏的续作《MEDAL OF HONOR：WAR OF DOGS（荣誉勋章：战争的狗牌）》，现在该作品已决定将副标题改为“EUROPEAN ASSAULT（欧洲人的袭击）”。本作故事发生在二次世界大战的欧洲解放战线上，玩家扮演美军威廉斯・荷特中尉作战。本作品会同时推出GC、PS2和XBOX版，预定夏季发售。

以欧洲解放战线为舞台。

主角威廉斯・荷特。

XBOX2 美国 各种新开发引擎对应XBOX2

可以表现出更为真实的映像。

UNREAL ENGINE 3是最新发表的开发引擎。

随着次世代XBOX的明朗化，不少厂商陆续发表了对它的支持，其中最多厂商目前正使用的游戏开发引擎“UNREAL ENGINE”，其最新发表的第三代版本“UNREAL ENGINE 3”，已确定会被Microsoft Game Studios采用，成为次世代XBOX的公式中介软件。同时另一间公司AGEIA Technologies，也表明其中介软件NovadeX Pysics SDK支持次世代XBOX。以上两种开发引擎均是用来表现出写实的物理模拟映像。

XBOX2 美国 詹姆斯・卡梅隆的次世代作品情报

网上有消息指出，在Microsoft公开的次世代XBOX介绍映像中，出现了曾拍摄经典电影《泰坦尼克号》及《未来战士》的詹姆斯・卡梅隆的影像，他表明其下部电影作品将会被制成电视游戏，还表示该游戏是与电影同步制作，并会以同样的世界及角色来表现。以从电影到游戏，或是从游戏到电影两方面都能使受众达到同等享受为目标而制作。而目前詹姆斯・卡梅隆正在拍摄的电影便是改编自日本漫画的《铳梦（BATTLE ANGEL ARITA)》真人版，因此可推测《铳梦》将会在XBOX2上登场，而Microsoft方面也没有作出否认。

《铳梦》会电影与游戏同步推出吗？

XBOX2 美国 光环3计划增加两倍人手来开发

上期曾报导过有传闻指出，Microsoft打算在PS3发售时推出《光环3》，虽然这个消息的可信度不高，然而并不代表该游戏并未进行开发。现在便有消息指出负责开发该系列的BUNGIE，正计划为下个《光环》系列作品做准备，由原来的65位开发人员增加两倍，目前该公司也正公开招募制作人员。“《光环》系列”两作至今全球总销量已超过1000万套，而该作品更打算拍成电影。

XBOX 中国香港 亚洲首推全新限量版“XBOX铁蓝”迎春季

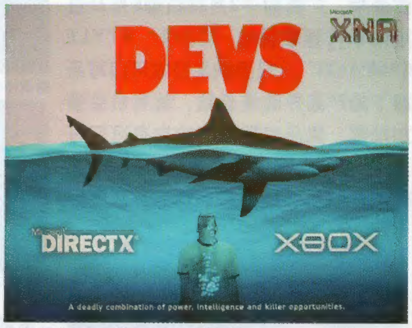
XBOX宣布将于3月17日隆重推出全新型的“XBOX铁蓝限量版游戏套装”，这是继限量版“XBOX冰姬”后的又一杰作。此套装将会连同蓝色手柄及全球热卖游戏《光环2》，以港币1418元（约人民币1504元）的低价发售。

根据Microsoft香港有限公司家庭及娱乐部亚太区营业总监陈绮媚女士表示：“每年在这个时候，XBOX FANS都会期待一些特别的优惠，我们当然不会让他们失望。今年这个‘XBOX铁蓝限量版游戏套装’的卖点是包括了榜上销量冠军的热门游戏《光环2》。对于游戏新手而言，这无疑是个值得期待、无法抗拒的超级优惠。”

绮媚女士续称：“透过创造全球流行文化的现象，这套游戏所带来的创纪录可观销量已成为业界的指标，并将游戏带到了一个全新水平上。这套限量版的游戏套装绝对值得收藏，追求刺激新鲜感的玩家必定喜爱以这部的‘铁蓝’玩最热门的动作设计游戏《光环2》。”

XBOX 世界 微软开发软件XNA Studio发表

去年Microsoft发表了一个次世代的开发环境XNA（含义类似人类DNA，即游戏的遗传因子），此开发环境的最大卖点是它能使开发者更容易地去设计游戏，避免因为单是制作游戏前的准备阶段，已经要花费大量的人力、物力和时间才建立游戏基础构架。而这个次世代开发软件名为XNA Studio，可让开发者更方便地去制作电脑和次世代XBOX软件，相信这对次世代XBOX在市场上的竞争有相当大的帮助作用。



XNA能令XBOX及XBOX2更为强大。

PS2 日本 SQUARE ENIX将深夜节目游戏化

日本东京电视台由4月5日起逢周二晚深夜1点播放的新节目《重金属先生》，是以重金属为主题的综合节目。而值得留意的是该节目的赞助是SQUARE ENIX，厂商于该节目的发表会上公布正在开发一款名为《HEAVY METAL THUNDER（重金属 雷鸣）》的PS2游戏，暂时未公布属于什么题材及何时发售。从发表会上厂商公开的一些游戏动画映像中只能看到一些战斗机的场面，难道会是款射击游戏？

发表会上公开的映像。

GC 美国 亡灵附身FPS决定5月发售

任天堂于前年E3发表的FPS游戏《GEIST（亡灵）》，终于决定于5月23日在美国发售。本作品最大特色是主角能够随意以能量方式附身到其他人与物上，例如附在狗身上走过狭窄的通道，甚至附在电池上启动装置，是一款相当有创意的作品。游戏还设有四人分割画面对战模式，喜欢FPS的玩家要留意了。

游戏系统相当新颖。

能进行四人分割画面对战。

PSP 美国 LOGITECH发表PSP周边

与SCE关系密切的LOGITECH（即日本的LOGICOOL），刚公布了多款专为PSP而设的周边产品，是否物有所值就见仁见智了。

第一款是收纳箱“POCKET CASE”，其盒盖可以反转令主机“站起来”以便欣赏影碟，预定4月发售，定价19.99美元。

第二款是扬声器“PORTABLE SPEAKER”，预定6月发售，定价79.99美元。

第三款是耳机“PLAYGEAR STEATH”，预定4月发售，1定价19.99美元。

第四款是耳机分线“PLAYGEAR SHARE”，可以同时让两人接驳耳机，预定5月发售，定价9.99美元。

POCKET CASE

PORTABLE SPEAKER

PLAYGEAR STEATH

PLAYGEAR SHARE

GBA 日本 GBASP/DS电视信号接收器延期推出

一间名为AGATSUMA的公司，去年发表了开发一款能对应GBASP和NDS的电视信号接收器TV TUNNER，原定在春季发售，然而现在厂商公布要延期至夏季才能面世。只要将此产品连接到GBASP或NDS的插卡槽上就能看到电视，其大小也与NDS相同，使用三枚3A碱性电池可连续看6个小时，另外还备有AV输入端子，可用来作为小型屏幕看影碟或是打家用机。

可以用GBASP和NDS看电视。

ETC 美国 SONIC最新作火热情报

本刊曾报导过SEGA的开发部SONIC TEAM会于今年内推出新的索尼克（SONIC）游戏，现在终于发表了！本次将不是以索尼克作为主角，而是他的竞争对手——影子（SHADOW），游戏也名为《索尼克大冒险：影之刺猬》。画面表现与《索尼克 英雄》相近，是一款强调速度与动作性的3D动作游戏，SHADOW的基本能力其实于索尼克相同，但是它还能够用机关枪攻击，又或是爆发出强力攻击技。此作品会同时有GC、PS2和XBOX版，美国预定今年底推出。

本次由SHADOW作为主角

游戏玩法与过去差不多。

游戏的标题。

SHADOW可使用枪作战。

ETC 欧洲 MGS4确定在次世代机上登场

这已非公开秘密的情报，小岛秀夫较早之前为《MGS3》在欧洲展开宣传的活动中，已正式透露《MGS3》的续作的确正在计划中，并且将会在次世代机上发售。而本次游戏会以“NO PLACE TO HIDE，NO PLACE FOR HIDEO（无处容身，没有位置留给小岛）”为口号，前一句可能是本作更难让玩家难以藏身，也强调《MGS4》与小岛先生将没有关系了。小岛先生会从开发者的职位变成制作总监，至于《MGS4》的监制则由曾负责《MGS3》的开发人员今泉健一郎担当，主角也会变回大家所熟悉的SOLID SNAKE。至于对应的机种或其他内容则不明。

再次由我担任主角！（对白）

ETC 美国 罪案实录续集次世代机登场

ACTIVISION于去年推出类似《GTA》的动作冒险游戏《TRUE CRIME：STREET OF L.A.（真实罪行：洛杉矶之路）》，现在宣布开发续集，前作曾在GC、PS2和XBOX上发售，而续集则决定移师至次世代机PS3和XBOX2上。本作名为《TRUE CRIME：STREET OF HONG KONG（真实罪行：香港之路）》，换言之是以香港为背景。主角仍然是与前作为同一个人，游戏展现了香港那独特的街道建筑风格，会有超过30种的任务，预定2006年推出。本作品会于今年E3展上展出。

续集登陆于次世代机种上。

可以表现出复杂的大厦背景。

暂时只有场景画面。

ETC 美国 制作人透露BH5开发中

美国游戏杂志《EGM》较早之前访问CAPCOM的制作人小林裕幸，他透露目前正在开发《生化危机5》。他表示目前有着各种的提案，当然《BH5》是已在开发中。至于本作故事内容方面，小林先生表示一至三代和《维罗尼卡》都是围绕着UMBRALLA展开的，而第四作是在UMBRALLA被消灭6年后的舞台，而从第四作展开了新的故事，换言之《BH5》的剧情会是在第四作之后。至于《BH5》对应的机种及由什么人物作为主角，当然则未有透露。

《生化危机4》的结局明显是为下一代的作品做好了铺垫。

ETC 美国 SEGA 收购英国游戏开发商

虽然早前SEGA把专门制作运动游戏的VISUAL CONCEPT卖给TAKE TWO，但是却不代表厂商放弃找外援了。较早之前厂商便公布以31亿日元收购了一间英国游戏开发公司CREATIVE ASSEMBLY，并公布了一款预定同时在2005年9月于GC、PS2及XBOX发售上的动作游戏《SPARTAN：TOTAL WARRIOR（斯巴达人：全面战斗）》，游戏背景是神话世界，玩家要控制战士对付传说中的怪物，场景包括荒地、都市地下牢、山脉及罗马斗兽场等，既有格斗又有使用武器的要素。

由SEGA负责发行。

有点《帝国骄雄 通往自由之路》的味道。

杂项情报

★SEGA AGES其中的一款游戏《龙之力量》，将由预定的4月28日发售延期至6月30日。

★KOEI强化移植至PS2上的高自由度RPG《ZILL O' LL INFINITE》，将由3月24日变成发售日未定。

★由漫画家小畑健做人设的BANPRESTO动作游戏《义经纪》，原来是由曾开发《TOBAL NO.1（行星格斗NO.1）》、《THE BOUNCER（保镖）》等作品的DREAM FACTORY制作。

★ACTIVISION公开开发以X-MEN为中心的动作RPG续作《X-MEN LEGENDS Ⅱ》，预定今年底推出，会有GC、PS2和XBOX版。

★CAPCOM已于PSP上推出的格斗游戏《恶魔战士 创世纪》将会逆移植至PS2，预定5月19日发售。

★SQUARE ENIX发表多时的ARPG续作《龙背上的骑兵2》，已决定在6月16日发售，定价7140日元。

★XBOX版《拳皇 极限冲击》预定5月底发售，对应XBOX LIVE进行网上对战。

★继承经典RPG《METAL MAX》系列的PS2游戏《METAL SAGA 砂尘之锁》已决定在6月9日发售。

★欧洲版PSP原定于4月推出，不过现在厂商宣布为了确保美国市场的货源，因此欧版要延期数个月，这样恐怕香港行货版也会受到影响。

★SQUARE ENIX正式发表会于NDS上推出《史莱姆总动员 冲击的尾巴团2》，并扬言会发挥NDS双画面特点的最大极限，发售日及价格未定。

★KONAMI于日本登记了两个《恶魔城》新作的商标名称，分别是《恶魔城 暗之咒印》和《恶魔城 苍月之十字架》，可能这就是美国公布的NDS和PS2新作的名称。

截止日期为3月20日

TOP 15 游戏封神榜

PS2 NO.1 NEW 真·三国无双4
光荣/ACT/2月24日发售/7140日元
最新 12万8160套　68万8893套 累计

PSP NO.2 NEW 永恒传说
NAMCO/RPG/3月3日发售/5040日元
最新 7万4630套　7万4630套 累计

NGC NO.3 NEW 星际火狐 突击
任天堂/ACT/2月24日发售/6800日元
最新 2万9252套　10万9038套 累计

机种	名次	前回	游戏	厂商/类型/发售日/价格	新	累
PS2	NO.4	前回 2	龙珠 Z3	BANDAI/FTG/2月10日发售/7140日元	2,7726	572,295
PS2	NO.5	NEW	实战柏青哥必胜法！北斗之拳 Plus	SEGA/SLG/2月24日发售/3990日元	20,231	63,718
NGC	NO.6	前回 5	牧场物语 幸福之诗	Marvelous Interactive/SLG/3月3日发售/7140日元	19,394	19,394
PS2	NO.7	前回 1	恶魔猎人 3	CAPCOM/ACT/2月17日发售/6980日元	19,061	245,106
GBA	NO.8	NEW	洛克人 EXE5 加内尔小队	CAPCOM/RPG/2月24日发售/4990日元	18,504	99,205
NDS	NO.9	NEW	异色代码 两个记忆	任天堂/AVG/2月24日发售/4800日元	17,164	65,521
PS2	NO.10	前回 3	摔角玫瑰	KONAMI/ACT/2月17日发售/7329日元	11,289	104,107
PS2	NO.11	NEW	NAMCO 博物馆	NAMCO/ETC/2月24日发售/3990日元	10,109	30,811
NDS	NO.12	前回 6	CATCH! TOUCH! 耀奇！	任天堂/ACT/1月27日发售/4800日元	9,434	133,069
NDS	NO.13	前回 14	接触瓦里奥制造	任天堂/ACT/12月2日发售/4800日元	7,519	677,020
NDS	NO.14	前回 14	超级马里奥 64DS	任天堂/ACT/12月2日发售/4800日元	8,582	661,425
PS2	NO.15	NEW	装甲核心 方程式前线	FROM SOFTWARE/SLG/3月3日发售/6090日元	7,356	7,356

电视游戏进一步"BUG"化

电视游戏在过去的10年里，其发展之迅速实在不是用"一日千里"或"几何级数"可以形容的。当年玩红白机或超任的人，相信没有多少人会估计到目前游戏机的画面表现能力可以达到如此拟真的境界，然而不论十几或二十年前的游戏软件，还是现在的游戏软件，同样都要面对一个问题——BUG。

不简单的"除虫"工作

BUG在英文中的意思是"小虫"，而在游戏界里则是指程序中的错误。由于开发游戏时需要将各种程序组合起来，因此其中有可能会有某些程序彼此之间出现冲突，导致在游戏玩至某个段落后出现问题而要停下来，又或是需要以其他方法来避开。由于程序的错误是相当细微的，但是又不能忽视，所以在开发游戏这个行业里就产生了一份特别的职业，那就是测试玩家（TEST PLAYER）。测试玩家可能是一份对游戏迷来说相当具有吸引力的工作，因为厂商请他们来率先玩未发售的游戏，但其实这份工作其实并不如想像般舒适，负责进行试测的玩家需要反复尝试各种平时未必会留意到的东西，借此找出会导致死机或是怪异现象的原因，更别说要试玩的是一款无趣的游戏了。当测试玩家发现游戏有问题后，就会移交到一个叫"DEBUG（除虫）"的工序，那就是根据测试玩家的报告，将出现问题的程序错误全部剔除。

有时错误还是难以避免的。

游戏厂商需要花不少时间去找出软件的BUG。

主机越进步，"虫"越多

除虫工作看似简单，然而还是经常会出现漏洞，无论是以前红白机或超任年代低容量的卡带，还是现在大容量的DVD光盘，开发者均要面对产生程序错误的问题。要知道那些BUG就像是埋在地下的地雷，测试玩家的除虫工作要以"地毯式"搜索的方式才能找出来。

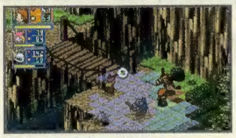
近年软件出现问题似乎是越来越严重，原因之一当然是主机的性能大幅度提升所至，要知道机能提升的同时，开发程序的运用相对地更加复杂，以往数人能够完成的工作，现在要更加仔细地去分工，可能要用数倍的人手才能完成。再加上目前游戏软件的制作大都倾向于高容量，以往的卡带只有8至16M Bit容量尚且会出现问题，目前软件的容量往往比以往的卡带要高出数千倍，当然暗藏于游戏软件中的错误就更加多了。

越庞大的制作就越容易出现问题。

软件制作的复杂度增加了除虫难度。

错误也有大小之分

其实游戏软件的错误古已有之，笔者所说的错误当然是指已经公开发售后才被发现的。基本上来说，错误也可大可小，小错误是可以让玩家能够通过某些手段来避免，通常这种错误都是玩家控制角色走到某个位置做了某些事后才会发生，或许有人会觉得"如此巧合"，但偏偏世事无绝对，而这也可能是测试者在游戏时刚好没有踏上的"地雷"，结果到了发售后才发现问题。



有些BUG其实是可以避免的。

既然说小错是可以避免的，那大的错误就理所当然无可避免了，更会导致玩家无法正常玩下去，甚至是在最后一刻才发现不能爆机，那就真的会令玩家丧失对该游戏的乐趣了。事实上正如前面两段所说，随着主机性能的加强，的确会令软件出错的机会增加，不过那却不是厂商的借口，既然要干这一行，就必须小心翼翼地将所有问题解决后才发售，避免等软件推出后才说有问题，这不仅对公司的形象不好，也会影响消费者的信心。

连爆机也达不到算是极大的错误了。

有"虫"软件的例子

游戏软件出现错误，玩家可能未必会那么"好运"地遇上。以下是笔者所找到的一些案例，而且不仅包括了近年来的机种，甚至有一些是10多年前的旧主机，当然笔者所列举的例子只是其中的一小部分而已。

行货版《GT4》无法达成100%爆机。

《MONSTER MAKER》——NEC AVENUE（现在的INTERCHANNEL）为PC-ENGINE SUPER CD-ROM开发的RPG，一款开发了数年的"大作"，最后却以"烂尾"收场，游戏故事发展至一半便以"TO BE CONTINUE"结束，并宣布开发续作，但最后续作也并未发售。而该作品在游戏时更时常出现死机，难为做该攻略的笔者当年时常提心吊胆。

《GRAN TURISMO 4》行货版——一个近期的个案，万众期待的赛车超大作，原本全中文化的内容令人惊喜，然而却被发现有许多的问题存在，例如"90年代前半"与"90年代后半"项目倒转。不能继承序章版的记录。更有一个赛事完成后没有奖杯，令玩家无法完成100%爆机。

《DEATH BRINGER》——日本TELENET公司出品的PC-ENGINE CD-ROM软件，是一款立体迷宫RPG，当玩家到达最后BOSS时就会死机。

《CRIMSON SKIES》——Microsoft在XBOX上推出的立体空战游戏，网上对战深受玩家欢迎，然而玩故事模式时，当玩家完成最后一关出现爆机画面时，就会出现死机情况。

《星之海洋3》——SQUARE ENIX的RPG大作，于早期一场BOSS战中会出现死机情况，厂商于是在官方网页中公开了回避BUG的方法，并且于稍后进行换取修正版的行动。

《DEATH CRIMSON》——SS有"最下位帝王"称号的光线枪游戏，基本上多少BUG已没有人知道，因为游戏开始后不久玩家便会出局，若是聘请测试玩家的话，是不会有这样的问题出现的，因此也可算是没有除虫的典型例子。

《最终幻想Ⅷ》——全球卖出数百万套的RPG，于日版推出时被发现玩第三张光盘会有可能出现死机现象，厂商为了息事宁人，于是在官方网页上发表声明，并且教玩家如何避免BUG。

《大封神传》——已经由MARVELOUS接手的VICTOR，曾于MEGA CD推出的RPG，当玩至末段天界时会突然发生无可避免的死机，因此无法看到结局。

《接触 瓦里奥制造》——根据任天堂方面的消息，有一部分NDS主机会无法操作其中3款迷你游戏。

《街头霸王Ⅱ 10周年纪念收藏版》——XBOX版若是将音效设定为"ORIGINAL"，于HUGO关的背景音乐就会无法正常播放。

《SFAC》的BUG可说是无伤大雅的。

有"虫"软件的处理方法

发售中的软件出现问题可谓由来已久，不过以往厂商经常都是采取"隐瞒"的态度，原因当然是因为公布出来可能会引起轩然大波，特别是出现无法爆机的巨大错误，若不展开交换软件的行动实在说不过去。当年PC-E或MD CD时代，CD-ROM的生产还不算是很普及的，所以生产成本高，故厂商对于有问题的软件也只是采取不闻不问的态度，当然这会对厂商的名誉造成严重损害。

有良心的游戏厂商会修正错误后交换有问题的软件。

但是现在许多软件厂商当发现旗下软件有问题，都会采取更换修正版游戏碟的正面解决方法。毫无疑问，那是一种对游戏消费者积极而负责任的态度，要知道目前的游戏业经营状况已经大不如前，若是令游戏迷对自己失去信心只会有害无益，尤其是现在DVD-ROM或CD-ROM的成本价便宜，投入再生产也很快捷，又能挽回消费者的信心，交换软件是很有必要的。

结语

近年来软件延期的情况也越来越多，原因之一当然有可能是因为临出厂时发现软件有错误，于是决定将发售日押后，但这只是保障了游戏迷的利益而已，因为若是购买了有问题的软件，日后就算能换领，还是会消耗大量的时间，希望日后开发者在制作游戏时能更为细心，因为没有任何人会想玩到一款有问题的游戏。

*以上文章纯属个人意见，并不代表本刊立场。

PLAYSTATION 2

2005 年 3 月

24 日	□DEMON STONE(ACT)	ATARI	7140 日元
24 日	□魔法小神童！友情 TAG BATTLE 2(ACT)	BANDAI	7140 日元
24 日	□AZUMI(ACT)	ESP	7140 日元
24 日	□新纪幻想 SPECTRAL SOULS IF COLLECTION(SLG)	IDEA FACTORY	2940 日元
24 日	□DUEL MASTER 邪封超龙转生(ACT)	KID STATION	6800 日元
24 日	□世界足球胜利十一人 8 网络版(SPG)	KONAMI	7329 日元
24 日	□BEAT MANIA II DX 9th style(ETC)	KONAMI	7329 日元
24 日	□GetRide ARMS DRIVE 相克之真实(ACT)	KONAMI	6090 日元
24 日	□创造学校 HAPPY DAY！！(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140 日元
24 日	□光明之泪 NEO(SRPG)	SEGA	7140 日元
24 日	□超级猴球 DX(ACT)	SEGA	3990 日元
24 日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.17 PHANTASY STAR GENERATION.2(RPG)	SEGA	2625 日元
24 日	□荒野兵器 第 4 度引爆(RPG)	SCE	7140 日元
24 日	□我们的家族(AVG)	SCE	6090 日元
24 日	□在这个晴朗天空下(AVG)	STARFISH	7140 日元
24 日	□在这个晴朗天空下(限定版)(AVG)	STARFISH	8190 日元
24 日	□SuperLite 2000 VARIETY MEMORY OFF MIX(AVG)	SUCCESS	2100 日元
24 日	□TRANCE FORCE THE BEST TAKARAMONO(ACT)	TAKARA	3129 日元
24 日	□Y's III WANDERERS FROM Y's(ARPG)	TAITO	6090 日元
24 日	□Y's III WANDERERS FROM Y's 限定版(ARPG)	TAITO	7770 日元
24 日	□翼神 GIGA WING GENERATIONS(STG)	TAITO	6090 日元
31 日	□是很怪啊！森之石松(ETC)	ARUZE	5040 日元
31 日	□BALDR FORCE EXE(AVG)	ALCHEMIST	7140 日元
31 日	□BALDR FORCE EXE MEGABOX(AVG)	ALCHEMIST	9240 日元
31 日	□C@M-Station(ETC)	ARDUC	4750 日元
31 日	□C@M-Station 连 EyeToy 版(ETC)	ARDUC	11340 日元
31 日	□阴阳大战记 白虎演舞(ACT)	BANDAI	4410 日元
31 日	□阴阳大战记 白虎演舞连 EyeToy 版(ACT)	BANDAI	7329 日元
31 日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.75 THE 特报日全本国 SCOOPE 列島(ACT)	D3 PUBLISHER	2100 日元
31 日	□DREAM MIX TV WORLD FTGHTERS HUSDON THE BEST(ACT)	HUSDON	3990 日元
31 日	□Memories Off AfterRain vol.3 卒业(AVG)	KID	5040 日元
31 日	□Memories Off AfterRain vol.3 卒业 SPECIAL EDITION(限定版)(AVG)	KID	7140 日元
31 日	□BACKTHE GAME(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7329 日元
31 日	□铁拳 5(FTG)	NAMCO	7140 日元
31 日	□CAFE LINDBERGH SUMMER SEASON(AVG)	PRINCESS SOFT	7140 日元
31 日	□CAFE LINDBERGH SUMMER SEASON-Sweet Box-(AVT)	PRINCESS SOFT	7770 日元
31 日	□LOOP SEQUENCER MUSIC GENERATOR(ETC)	SUCCESS	7140 日元
31 日	□彩京 SHOOTING COLLECTION Vol.3 SOL DIVIDE & DRAGON BLADES(STG)	TAITO	6090 日元
31 日	□WIZARDRY SUMONER(RPG)	TAITO	7140 日元
31 日	□MAPLE COLORS 决战是学园祭！(AVG)	角川书店	7140 日元
31 日	□战斗国家 - 改 - NEW OPERATION(ACT)	角川书店	7140 日元
未定	□GOAL OF DUTY：FAINEST HOUR(ACT)	KOEI	7140 日元

2005 年 4 月

1 日	□在遥远的时空中八叶抄(RPG)	KOEI	7140 日元
1 日	□在遥远的时空中八叶抄 PREIMUM BOX(RPG)	KOEI	9240 日元
1 日	□在遥远的时空中 HISTORY(RPG)	KOEI	15540 日元
1 日	□在遥远的时空中八叶抄 绫的思念 SPECIAL BOX(RPG)	KOEI	28140 日元
7 日	□BACKYARD WRESTLING 2(SPG)	EIDOS	6090 日元
7 日	□机动战士高达 一年战争(ACT)	BANDAI	7140 日元
7 日	□圣斗士星矢 圣域十二宫篇(ACT)	BANDAI	7140 日元
7 日	□宇宙战舰大和号 二重银河之崩坏(SLG)	BANDAI	7140 日元
7 日	□职业棒球 SPIRIT2(SPG)	KONAMI	7140 日元
7 日	□WRC4(SPG)	SPIKE	价格未定
7 日	□SuperLite 2000 ACTION 吉野家(ACT)	SUCCESS	2100 日元
7 日	□TOM CLANCY SERIES SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW(ACT)	YUBIEYE SOFT	7140 日元
14 日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.76 THE 来说吧英语之旅(ETC)	D3 PUBLISHER	2100 日元
14 日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.77 THE 来说吧韩语之旅(ETC)	D3 PUBLISHER	2100 日元
14 日	□天外魔境 3 NAMIDA(RPG)	HUDSON	7800 日元
14 日	□天外魔境 3 NAMIDA 宝箱(DX PACK)(RPG)	HUDSON	14800 日元
14 日	□REMOTE CONTROL DANDY SF 星之小孩们(ACT)	KONAMI	7140 日元
14 日	□最强 东大将棋 SPECIAL II(TAB)	每日 COMMUNICATION	2940 日元
14 日	□麻雀霸王 段级 BATTLE(MYCOM BEST)(TAB)	每日 COMMUNICATION	1575 日元
21 日	□时空冒险记 ZENTORICCS(AVG)	BANDAI	7140 日元
21 日	□DEMENTO(ACT)	CAPCOM	6990 日元
21 日	□魔间行者 CONSTANTINE(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140 日元
21 日	□BASEBALL LIVE 2005(SPG)	NAMCO	7140 日元
21 日	□浪漫沙迦 吟游诗人之歌(RPG)	SQUARE ENIX	7140 日元
21 日	□Fragrance Tale(AVG)	TAKUYO	6090 日元
28 日	□冒险王 BEET DARKNESS CENTURY(ARPG)	BANDAI	7140 日元
28 日	□Fallout BROTHERHOOD OF STEEL(暂称)(ACT)	INTER PLAY	7140 日元
28 日	□NORTH WIND 永远的约束(AVG)	DATAM POLYSTAR	7140 日元
28 日	□NORTH WIND 永远的约束(初回限定版)(AVG)	DATAM POLYSTAR	8190 日元
28 日	□MERCENARIES(STG)	ELECTRONIC ARTS	7140 日元
28 日	□ANGELS FEATHER - 黑之残影 -(AVG)	GN SOFTWARE	7140 日元
28 日	□ANGELS FEATHER - 黑之残影 -(初回限定版)(AVG)	GN SOFTWARE	9240 日元
28 日	□Like Life an hour(AVG)	GN SOFTWARE	7140 日元
28 日	□Like Life an hour(初回限定版)(AVG)	GN SOFTWARE	8190 日元
28 日	□HELLO KITTY 的 PIKOPIKO 大作战(ACT)	HLASTER	5040 日元
28 日	□SPECTORAS FORCE CHRONICLE(SLG)	IDEA FACTORY	7140 日元
28 日	□SPECTORAS FORCE CHRONICLE 初回限定版(SLG)	IDEA FACTORY	9240 日元
28 日	□MABINO SYTLE(AVG)	KID	7140 日元
28 日	□MABINO STYLE 初回限定版(AVG)	KID	10290 日元
28 日	□DIAMAIFRIENDLove like powdery snow(ACT)	LETI	7560 日元
28 日	□Lovely Idol(AVG)	PRINCESS SOFT	7325 日元
28 日	□Lovely Idol 初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8820 日元
28 日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.19 FTGHTERING VIPERS(FTG)	SEGA	2625 日元
28 日	□合金弹头 5(ACT)	SNK PLAYMORE	7140 日元
28 日	□VAN HELSING VIVENDI UNIVERSAL THE BEST(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	价格未定
28 日	□永远之 Eselia 这个大地的终结(SLG)	日本 SOFTWARE	7140 日元
28 日	□永远之 Eselia 这个大地的终结(初回限定版)(SLG)	日本 SOFTWARE	9240 日元
28 日	□对战 HOT GIMMICK ACCESS 雀(ACT)	彩京	6279 日元
28 日	□对战 HOT GIMMICK ACCESS 雀 SPECIAL 版(ACT)	彩京	7329 日元
未定	□然后我们会…… and he said(AVG)	INTERCHANNEL	7140 日元
未定	□东京巴士案内 2(SLG)	SUCCESS	6279 日元
未定	□大战略 VII EXCEED(SLG)	SYSTEMSOFT ALPHA	7140 日元

2005 年 5 月

12 日	□前线任务 ONLINE(SLG)	SQUARE ENIX	7140 日元
19 日	□画★游★白书 FOREVER(ACT)	BANPRESTO	7140 日元
19 日	□式神之城 II TAITO BEST(STG)	TAITO	2940 日元
26 日	□SLOTTER UP MANIA 6 冲之热风！BAIONIA SPECIAL II(ETC)	DORASU	5250 日元
26 日	□TEARRING SEGA SERIES BERWICKSAGA(SLG)	ENTERBRAIN	7140 日元
26 日	□TEARRING SEGA SERIES BERWICKSAGAPREMIUM BOX(SLG)	ENTERBRAIN	9975 日元
26 日	□宇宙巡航机 V KONAMI THE BEST(STG)	KONAMI	价格未定
26 日	□ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION KONAMI 殿堂 COLLECTION(STG)	KONAMI	价格未定
26 日	□十二国记 昱赫王道 红绿羽化 KONAMI 殿堂 COLLECTION(RPG)	KONAMI	价格未定
26 日	□十二国记 红莲之标 黄尘之路 KONAMI 殿堂 COLLECTION(AVG)	KONAMI	价格未定
26 日	□NEO 魂斗罗 KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	价格未定
26 日	□饿狼传说 狼之标记(FTG)	SNK PLAYMORE	3990 日元
26 日	□饿狼传说 狼之标记限定版(FTG)	SNK PLAYMORE	8190 日元
26 日	□DOG'S LIFE(ETC)	SUCCESS	6279 日元

2005 年 6 月

23 日	□不思议游戏 玄武开传外传 镜之巫女(AVG)	IDEA FACTORY	价格未定
30 日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.18 DRAGON FORCE(SLG)	SEGA	2625 日元
30 日	□影牢 II 暗黑幻影(ACT)	TECMO	7140 日元
未定	□乌莉露 QUEST 恋游记(ETC)	D3 PUBLISHER	价格未定
未定	□Lien(暂称)(AVG)	KYARARA	7140 日元
未定	□怪盗 SLY COOPER 2(ACT)	SCE	6090 日元
未定	□喧哗番长(ACT)	SPIKE	7140 日元
未定	□METAL SAGA 砂尘之锁(RPG)	SUCCESS	7329 日元
未定	□武器神族传说 EREMENTAR GERAD—配备吧！翠风之剑—(FTG)	TAITO	7140 日元
未定	□少女义经传・贰 超越时空的契约(SLG)	WELLMADE	5229 日元
未定	□少女义经传・贰 超越时空的契约特别版(SLG)	WELLMADE	7560 日元

2005 年 7 月

未定	□校园迷糊大王 SCHOOL RAMBLE(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定

2005 年内

夏季	□影之心 来自新世界(RPG)	ARUZE	价格未定
夏季	□钢之炼金术士 3 继承神的少女(ACT)	SQUARE ENIX	价格未定
夏季	□苍之海的朵利丝迪亚 娜诺卡布兰的发明工房记(AVG)	工画堂 STUDIO	价格未定
秋季	□BEAT DOWN(ETC)	CAPCOM	价格未定
未定	□BLEACH 被选的灵魂(ACT)	SCE	价格未定

发售日未定

未定	□星界之战旗(暂称)(SLG)	CYBER FRONT	7140 日元
未定	□HEAVY MEDAL THUNDER(STG)	SQUARE ENIX	价格未定

XBOX

2005 年 3 月

24 日	□红海 Crimson Sea(Xbox Platinum Collection)(ACT)	KOEI	2940 日元
24 日	□MUZZLE FLASH(Xbox Platinum Collection)(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
24 日	□超级猴球 DX(ACT)	SEGA	3990 日元
24 日	□SPIKEOUT BATTLE STREET(ACT)	SEGA	7140 日元
24 日	□拳皇 2002(FTG)	SNK PLAYOMRE	5040 日元
未定	□GOAL OF DUTY：FAINEST HOUR(ACT)	KOEI	7140 日元

2005 年 4 月

7 日	□TOM CLANCY SERIES SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW(ACT)	UBIEYE SOFT	7140 日元
21 日	□魔间行者 CONSTANTINE(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140 日元

2005 年 5 月

12 日	□FORZA MOTORSPORTS(SPG)	MICROSOFT	7140 日元
26 日	□RED DEAD REVOLVER(ACT)	CAPCOM	6990 日元

2005 年内

夏季	□SUDEKI 千年晓之物语(ARPG)	MICROSOFT	价格未定
秋季	□BEAT DOWN(ETC)	CAPCOM	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

2005 年 3 月

24 日	□魔法小神童！！友情的 TAG BATTLE 2(ACT)	BANDAI	价格未定
31 日	□DREAM MIX TV WORLD FTGHTERS HUSDON THE BEST(ACT)	HUSDON	价格未定

2005 年 4 月

20 日	□火炎之纹章 苍炎的轨迹(SLG)	任天堂	价格未定
29 日	□HOME LAND(RPG)	CHUNSOFT	5800 日元
29 日	□HOME LAND 连 ADAPTOR 版(RPG)	CHUNSOFT	6800 日元

2005 年 5 月

26 日	□METROID PRIME 2 DARK ECHOES(STG)	任天堂	6800 日元
未定	□NBA STREET V3(暂称)(SPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME BOY ADVANCE

2005 年 3 月

24 日	□昆虫 MONSTER BATTLE STUDIUM(ACT)	CULTURE BRAIN	5040 日元
24 日	□昆虫 MONSTER BATTLE MASTER(ACT)	CULTURE BRAIN	5040 日元
24 日	□小猫咪 收集可爱的猫儿吧(ETC)	MTO2	6000 日元
24 日	□真・三国无双 ADVANCE(ACT)	KOEI	5040 日元
31 日	□鲨鱼帮 SHAKE TALE(ACT)	TAITO	5040 日元

2005 年 4 月

21 日	□名侦探柯南 晓之纪念碑(AVG)	BANPRESTO	5040 日元
21 日	□洛克人 ZERO 4(ACT)	CAPCOM	4990 日元
21 日	□杰作选！伍佑卫门杰作选！雪公主与玛基尼斯(暂称)(TAB)	KONAMI	3990 日元
28 日	□ONE PIECE DRGAON DREAM(ACT)	BANDAI	5040 日元
28 日	□茶犬 梦冒险(ETC)	MTO2	价格未定
28 日	□THE TOWER SP(ETC)	任天堂	4800 日元
未定	□昆虫 MONSTER 2(ACT)	CULTURE BRAIN	5040 日元

2005 年 5 月

19 日	□BURA BURA DONKEY(ACT)	任天堂	3800 日元

2005 年 6 月

16 日	□nonono PUZZLE(PUZ)	任天堂	3800 日元

2005 年 7 月

下旬	□BLEACH(暂称)(ACT)	SEGA	价格未定

2005 年内

夏季	□魔法小神童！！THE CARD BATTLE for GBA(TAB)	BANDAI	价格未定

PLAYSTATION PORTABLE

2005 年 3 月

24 日	□死神 灵魂升温(ACT)	SCE	5040 日元
31 日	□新天魔界 GOCIV ANOTHER SIDE(SLG)	IDEA FACTORY	5040 日元

2005 年 4 月

1 日	□三国志 V(SLG)	KOEI	5040 日元
1 日	□在遥远的时空中 彩绘手箱(RPG)	KOEI	价格未定
7 日	□WIPEOUT PURE(ACT)	SCE	5040 日元
21 日	□德比时间！(RAC)	SCE	5040 日元
21 日	□首都高 BATTLE(RAC)	元气	5040 日元
28 日	□英雄传说 朱红之泪(RPG)	BANDAI	5040 日元
28 日	□彼岸岛(AVG)	D3 PUBLISHER	价格未定
未定	□TIGER WOODS PGA TOUR(SPG)	ELECTRONIC ARTS	5040 日元

2005 年 5 月

26 日	□SPACE INVADER POCKET(STG)	TAITO	3990 日元
26 日	□INTELLIGENT LICENSE(暂称)(ACT)	NOW PRODUCTION	5040 日元

2005 年内

春季	□Y's —The Ark of Napishtim—(ARPG)	KONAMI	5040 日元
未定	□GRAN TURISMO 4 MOBILE(RAC)	SCE	价格未定

NINTENDO DS

2005 年 3 月

24 日	□蛋兽英雄(SLG)	SQUARE ENIX	5040 日元
24 日	□SPACE INVATER DS(STG)	TAITO	3990 日元
24 日	□TOUCH！卡比(ACT)	任天堂	4800 日元
24 日	□探侦 发生川 R 介事件谭 假面幻影杀人事件(AVG)	元气	5040 日元
31 日	□役满 DS(暂称)(TAB)	任天堂	4800 日元

2005 年 4 月

7 日	□ELECTRO PLANKTON(ACT)	任天堂	价格未定
21 日	□火影忍者 –NARUTO– 最强忍者大结集 3(ACT)	TOMY	5040 日元
21 日	□任天狗(ETC)	任天堂	4800 日元
28 日	□大众麻雀健康麻雀(TAB)	MTO	3800 日元
28 日	□DEVILISH(ETC)	STARFISH	5040 日元
28 日	□旋转役 GET(暂称)(ETC)	SUCCESS	价格未定
未定	□ASPHALT UBRAN GT(RAC)	YUBIEYE SOFT	价格未定
未定	□TV TUNER(ETC)	魂 ENTERTAINMENT	9240 日元

2005 年 5 月

26 日	□SD 高达 G 世纪 DS(SLG)	BANDAI	6090 日元
26 日	□炸弹人(ACT)	HUSDON	5040 日元
未定	□超执刀 CADUCEUS(ACT)	ATLUS	价格未定
未定	□DS 简便索引辞典(ETC)	任天堂	价格未定

2005 年内

未定	□钢之炼金术士(暂称)(ETC)	BANDAI	价格未定

发售日未定

未定	□LONDONIAN GOTHICS 迷宫 Lolita(RPG)	MEGA CYBER	价格未定

TECMO、LTD、2005　※图为开发中之画面

新作主打

恐怖……仍然未……终结……

PS2 DVD-ROM	TECMO	2005年夏发售预定	AVG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

利用拥有封印能力的“射影机”，将来袭的怨灵击退的TECMO恐怖游戏代表作“《零》系列”的最新作再度登场！在本作中玩家将置身于一座不寻常的日本古宅中，经历前所未有的恐怖体验！超强力的怨灵在主角身上留下蛇形的纹身，新的谜题与新的恐怖再临！

看不到尽头的大屋。

全身刺满纹身的女鬼。

完全感觉到灵体的怨念……

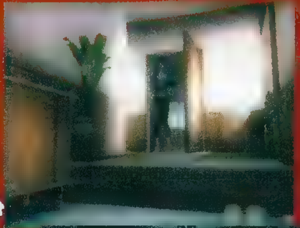
被怨灵逼到无路可退……

游戏中主角会穿梭于现实与恶梦之中，在现实世界中与日常生活没有太大差别，可是一旦进入恶梦之中，就会面临令人毛骨悚然的情景——

在现实世界与恶梦中穿梭

现实

现实世界中怜的住所及病院与平常没有太大的分别，但是还可以让怜安心生活啊！



画面的光源效果相当出色，与真实场景没有太大分别。

恶梦

每晚怜入睡之后都会做梦，梦到自己回到幽灵大屋之中，被怨灵侵袭。为了逃出大屋，必须将所有的谜团解开。

日本古代建筑风格的大宅，里面充满了怨灵。

如何从废弃屋宅中逃出来呢？

登场角色

本作中的主角名为黑泽怜，是一名女摄影师，偶然之间得到了被称为射影机（外形像摄影机）的东西，要将那些从暗之世界来到阳间的怨灵击退。此外，系列第一作中的主角深红也会在本作中登场！

自由摄影师 黑泽 怜

现年23岁的自由摄影师，她的男朋友因为一次意外而去世。某日，怜接到任务到被称为“幽灵大屋”的废弃荒宅采访。当她向空无一人的荒宅拍照时，竟然发现了死去的男友的身影出现在这里……

无意中得来的射影机，却令她陷入恐怖的深渊。

谁？！你究竟是谁？

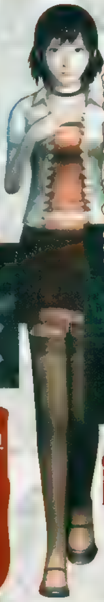
怨灵向怜发起袭击，她却完全懵然不知……

CHECK！

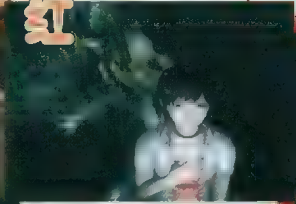
射影机追加新机能

本作中射影机追加了闪光灯功能！利用闪光可以将怨灵逼退，不过这样做还算不上是安全的。

第一作的女主角 雏咲深红



第一作的主角，为了寻找兄长而经历恐怖的体验。现在成为怜的助手，过着平静的日常生活。可是当她进入荒宅之后，可怕的恶梦再次降临到她的身上……



本来已失去的灵力再次复活。

CHECK！

深红的灵力比前作更强？

灵力强的深红，一般情况下已可以见到漂浮的灵体，手持射影机的她更将怨灵逐一封印。

怜死去男友的好友 天仓萤

利用自己丰富的知识去解开各种谜团。

散文作家，为了寻找失踪者而来到本作中的废弃荒宅。尝试利用自己的知识去解开大屋中的种种谜团。灵力比较弱，不过体能强健的优势可能是令他能够在大屋中生存下来的重要因素。

CHECK！

萤也可以使用射影机？

灵力较弱的萤也可以使用射影机，不过只能近距离才可察觉到怨灵。

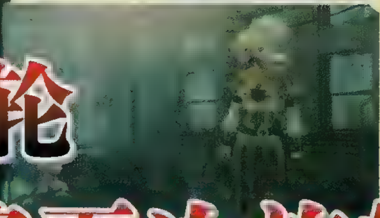
命运的审判之轮 即将再次旋转

自从《影之心2》的发售已经过了1年多的时间，审判之轮再次开始旋转。这次的舞台是美国，从这里即将展开全新的故事……

乔尼·加兰德

Johnny Garland

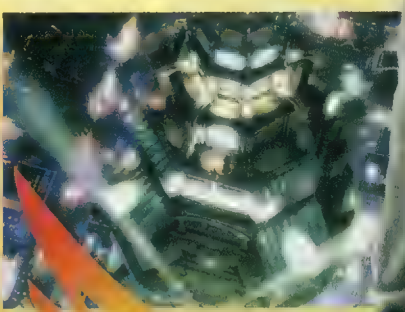
16岁的少年，由于数年前发生的一场事故，失去了父亲和姐姐，并且他自己也患上了记忆丧失症，现在在纽约经营一家侦探事务所。



夏娜亚

Shania

她是加尔维（ガルヴォイ）族美丽的女性，非常喜欢照顾别人。她拥有通过签订契约来借用精灵力量的特殊能力，主要以“怪物退治”作为自己的事业，有一天在执行委托的途中碰到了乔尼，之后就开始跟他一起行动。

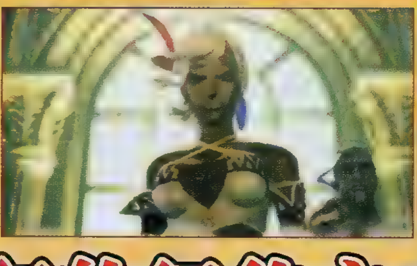


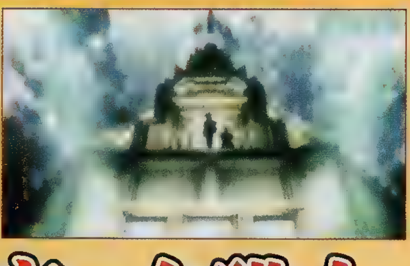
SHADOW HEARTS® FROM THE NEW WORLD

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

以第一次世界大战前后为时代背景，具有充满幻想与乡愁味道的世界观，还有根据按键的时机来决定攻击成功与否的战斗系统，再加上非常有个性的登场人物演绎的搞笑剧情。这多种多样的魅力正是该系列RPG游戏深受众多玩家支持的重要因素。“《影之心》系列”最新作即将要诞生了！新作名为《影之心 新的世界》！作为该游戏的第一报，本次将会主要介绍少年侦探乔尼和赏金猎人夏娜亚。接着再公开故事片头部分的一些事件和开场动画！

PS2 DVD-ROM	ARUZE	2005年内发售	RPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	售价未定





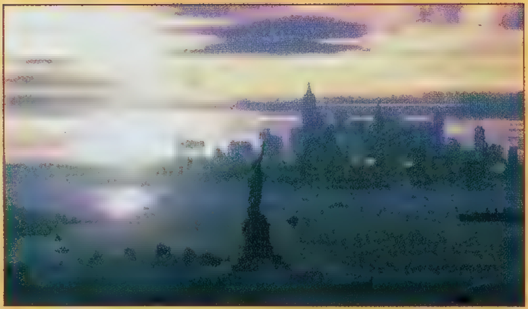
疯狂的纽约之夜，女猎人

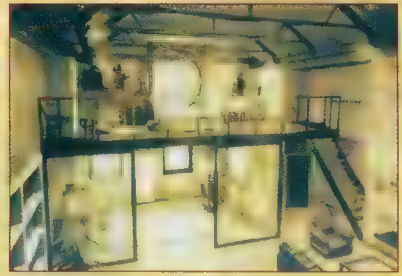
这次的舞台是美国

▶位于纽约一角的街道——切尔西。这里可能会成为故事序盘的主要舞台。

切尔西 チェルシー

本作舞台的是1929年的美国。当时的美国从表面上来看是史上罕见的经济景气时代，但其中却隐藏着黑暗的一幕。有一些黑社会趁着政府宣布禁酒令的机会，利用秘造酒的违法交易来夺得资金和权利。





▼位于拉斯维加斯的附近，离纽约很远。被称为世界上最壮观的大峡谷也会成为本作的舞台吗？

科罗拉多大峡谷 グランドキャニオン

CHECK 审判之轮系统解说

▲在前作里还专门为初学者准备了简单操作轮盘的系统，不知本作中还会不会存在。

本作依然采用了系列一直延续下来的战斗系统——"审判之轮系统"。当回转轮盘的指针和轮盘中带颜色的区域相重叠的时候按○键，如果成功的话就算攻击有效，没有重叠就算失败。一旦失败的话该角色在一回合内将无法进行攻击，所以玩家在每回合的战斗中都会非常紧张，同时还能享受到极强的刺激感。是一项非常优秀的战斗系统。

注意

左画面右上方显示的Combo Trial字样。看来和前作一样依然存在与同伴之间的连协技。而且好像还存在全新加入的要素。

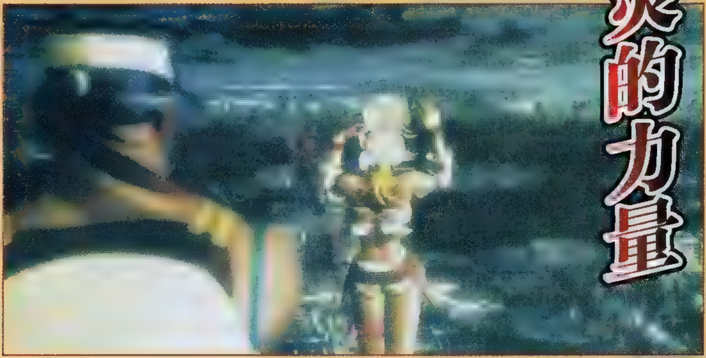
"Combo Trial" 到底意味着什么呢？

芝加哥 シカゴ

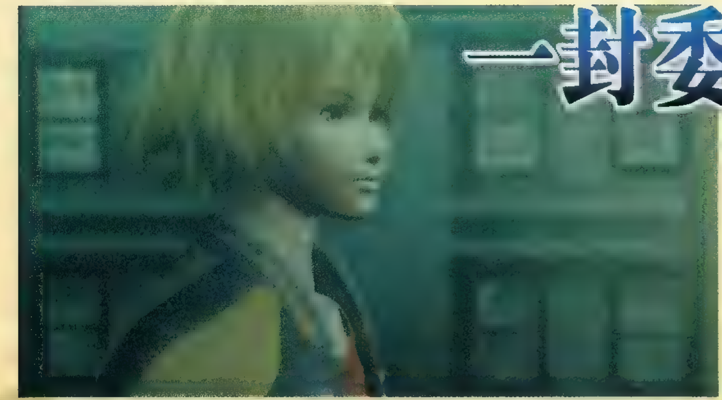
布鲁克林 ブルックリン

◀▲作为旅游观光地非常著名的两个城市。在这里等待着乔尼的事件到底是什么呢？

借助精灵的力量



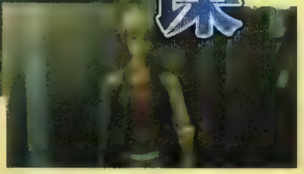
的目标到底是什么？



一封委托信使无聊的日子

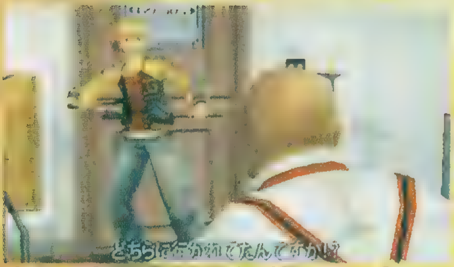
1929 年的美国。经营私立侦探事务所的乔尼接到一封委托信，其内容是找出一例伤害事件的嫌疑人，信中还说这名嫌疑人在保释过程中逃逸而突然消失了踪影。接受此委托的乔尼很快就找到了信中的嫌疑人，但是就在这个时候离奇事件发生了！男子背后的空间突然变得歪曲，从歪曲空间中出现了异形的怪物。怪物首先杀害了嫌疑人，接着向乔尼处靠近。就在这危险的一刹那，乔尼面前又出现了像是人和鸟融合在一起似的不可思议的影子。

这是一个阴谋



▲▶委托信中的男子很快就被乔尼发现，但这并没有说明乔尼的侦探能力，而是好像故意让乔尼发现一样。突然出现在乔尼面前的他，目的到底是……？

来访侦探事务所的各路古怪角色



与管家一起经营侦探事务所

由于数年前的事故，而失去了家族与记忆的乔尼，虽然其父亲留下了可观的遗产，但乔尼并不愿意继承遗产，现在和管家一起在纽约经营着一家侦探事务所。但是每天受理的竟只是夫妻之间的外遇调查，猫狗的搜索等无聊的委托。所以现在经常能在事务所里看到一些稀奇古怪的人。

夏娜亚也在这里工作？

▲夏娜亚和与她同族的男子。难道他是夏娜亚的助手？

◀▲两人通过某一事件后，开始一起行动，再加上一名来历不明的男子，看样子是一组个性丰富的组合。不知今后会发展成什么样子。

委托人也非常古怪

◀▲来到侦探事务所的委托人。其外表是一位矮个子的大叔，而且看起来非常稀奇古怪，到底想委托些什么事情呢？

CHECK 系列以往作品回顾

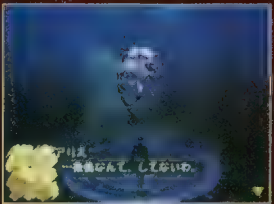
在这里回顾一下以往的两款系列作。这两款作品中《影之心》以Playstation the Best的形式发售过一次，而《影之心 2》也以导演剪辑版的形式在近期才刚刚开始发售。在本作发售之前，玩家们不妨把系列的前两作拿出来好好预习一下。

影之心

2001 年 6 月 28 日发售　7140 日元

（● Best 版附加特典 DVD ● 2079 日元）

主人公胡诺（ウル）拥有吸取恶魔的力量并可以把其外表与能力复制下来的特殊能力。胡诺被神秘的声音所引导，开始保护女主角阿丽丝。

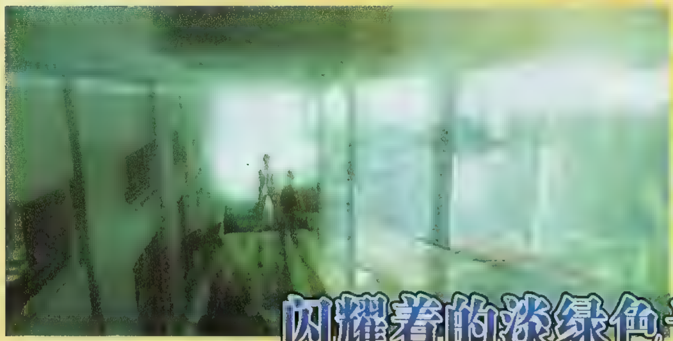


▲本作有两种结局，一种是好结局，另一种是坏结局。而续作《影之心 II》的剧情是坏结局的延续。

守护阿丽丝，守护世界

◀隐藏要素和支线剧情丰富丰富是本作的特征之一

变得紧张而刺激！



◀空间突然形成了歪曲，淡绿色光闪耀着的同时出现了异形的怪物！这是自从乔尼失去记忆之后开始频繁看到的现象，而他把这种现象叫做"窗"。

闪耀着的淡绿色光芒

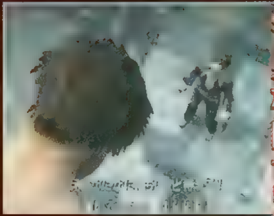
◀▲在面前眼睁睁地看到男子被怪物杀死。当怪物即将要袭击乔尼的时候，从天花板上出现了一个人影，落在乔尼和怪物中间。

拯救乔尼的影子 其真正身份到底是什么？

影之心II

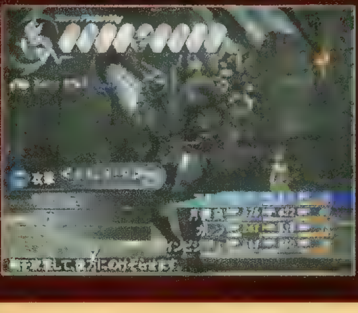
2004年2月19日发售　7140日元
（●导演剪辑版追加新要素●3129日元）

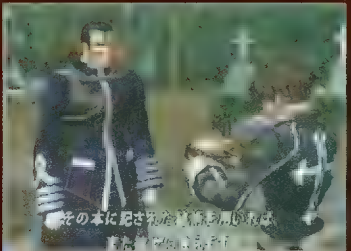
《影之心》剧情结束后经过了大约半年的时间。胡诺利用变身的力量来保护自己，目前生活在一个小村庄中。但是有一天被秘密结社遭到袭击的时候，胡诺受到了诅咒，而失去了变身的能力。为了解开诅咒、为了阻止秘密结社的阴谋，胡诺再次展开漫长的冒险。



寄生树的诅咒

找回恶魔的力量！





◀▲本系列主要描写的是死者和想念死者的人之间的思念。在为了拯救世界的战斗中，交错着各种各样的人类命运。

已公开的开场动画

在轮盘上面依次出现的各类角色和形象。这些以什么样的形式而涉及到本作的内容中呢？另外，在动画中还能看到《影之心》和《影之心 II》中最重要的道具埃米格雷（エミグレ）文书。该书会是以什么样的形式而在本作中出现呢？

究竟为什么而战斗下去

◀闭着眼睛沉思的夏娜亚。她的战斗目的到底是什么呢？

▶失去了记忆和家族的乔尼。他唯一记得就是燃烧的红色火焰……

◀与夏娜亚一起行动的男子。该男子和夏娜亚的关系到底如何呢？

男子在前方看到了什么

红色头发的神秘青年

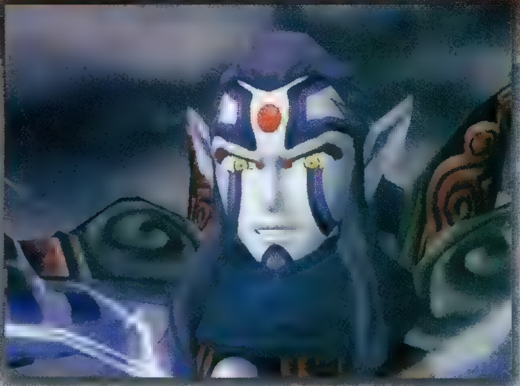
◀▲目前还没公布的角色也在开场动画中登场。他们在游戏中怎样遇到乔尼，他们的目的又是什么呢？

这位少女的真正身份是……？

▶记载着所谓苏生之密术的埃米格雷文书。过去为了这本书发生过很多争斗，本作中会不会也成为一个关键的存在呢？

控制死亡和重生的埃米格雷文书

伴随昭示灾祸的雷电，神秘的男子在天际中出现……这个人正是最大的敌人——是空！



FAR EAST OF EDEN 天外魔境III NAMIDA

PS2 DVD-ROM	HUDSON	2005年4月14日发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量78KB	7800日元

本作中的主角将在以架空世界的九洲为舞台展开冒险。在这块大陆上名为“阿弥”的神秘敌人一直追寻、袭击女主角壹与。而现在这群敌人的主谋终于现出真身，他的名字便是“无限的是空”！一名与其他阿弥无论是在造型还是气质都截然不同的男子。不断追踪壹与的是空，其真正目的目前仍然还是个未知……

就将九洲作为我们的据点 最终支配整个大陆！

▲看完泪等人的战斗后，是空叹到“以这种水平是不可能战胜我的！”

恶之总帅与空降临 其名曰“无限的是空”！

▼被是空喝退的“一物”。看来他们的地位相差悬殊。

◀一直遭到谜之敌人阿弥袭击的壹与。

不要搞错目标！我要的是那个火之女！

▼“不把壹与交出来我就将这里变成地狱！”是空发出了最后通牒。

是把女孩交给我 还是让这个国家灭亡？

我无限的是空！

由天际降临的统治者！

无限的是空

声：关俊彦

是空与谜之敌人阿弥一众

作为阿弥一众的统帅，是空无论是在地位方面还是在实力方面都处在最顶点。然而是空并没有想像中那样指挥着手下的阿弥众；相应的也不是所有阿弥都无条件地跟随、服从是空。可以说这些神秘的敌人，他们的组织本身就被众多谜团所包围着。

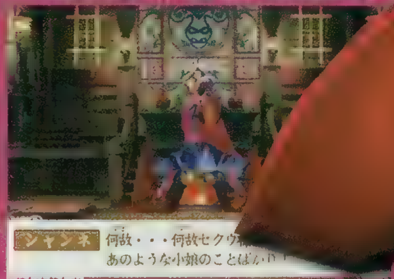
◀即使只是听到"是空"这个名字都会害怕的一物。

物

卑怯性格的一物对于是空存在着莫明的恐惧。"是空阁下是独一无二的，他所讲的便是绝对的！"

沙恩妮

与一起的哥兰相比，沙恩妮则[illegible]，想以女人的身体让是空注意自己，但是[illegible]是空看作自己的唯一！



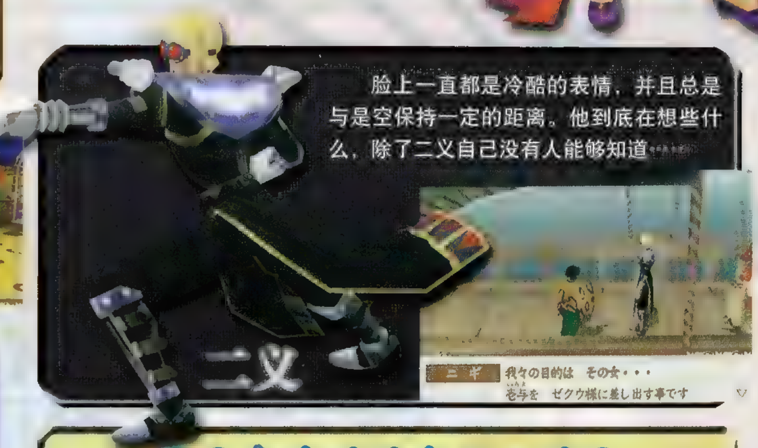
▶与主角泪交谈的韦驼天，感觉他与别的阿弥不同。

◀我既不是他的手下，也不是他的同伴！

韦驼天

自由奔放、我行我素的韦驼天是唯一不用敬语称呼是空的阿弥。不仅如此，他甚至还会说出与是空的命令相左的话！

二义



脸上一直都是冷酷的表情，并且总是与是空保持一定的距离。他到底在想些什么，除了二义自己没有人能够知道……

被是空隐瞒的真正目的是……

"我所准备的一切都是为了这个。没错，就是与你们的战斗！"最后，是空所说的这句话相当发人深省。如果他所说的"准备的一切"是指作为部下而袭击主角的阿弥一众，那么难道就意味着是空在利用他们！？或是说他还有什么不可告人的目的？

神秘角色再次公开！

现在公布的是只有亲临去年秋天召开的TGS才能观看到的《天外魔境III NAMIDA》宣传映像的片段。不仅有事件和战斗，还出现了不少神秘的角色！虽然目前还没有他们的相关资料与介绍，但能够看出，这些人在游戏中都起着重要的作用。

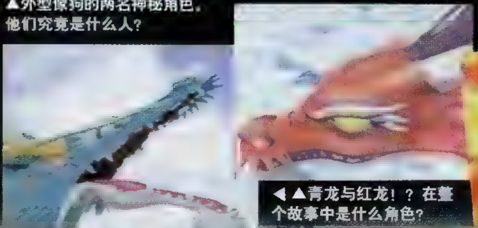
▲外型像狗的两名神秘角色，他们究竟是什么人？

▶发生了什么事，让韦驼天面带悲伤？

▼身穿神乐舞服的壹与，好像要传达什么。

▼主角泪的同伴——藤兵卫。

▲是敌人还是朋友？神秘的男子向主角们传递着什么信息。



◀▲青龙与红龙！？在整个故事中是什么角色？

《天外魔境III》独有的战斗系统

《天外魔境III》所采用的战斗系统非常特别。主角在已被规定的攻击回数中能够任意发动普通攻击、附加属性与特殊效果的“技能”或是拥有强大威力的“奥义”。而唯一需要注意的就是斗气值的消耗。可想而知这种战斗系统相当具有战略性，下面我们就来详细介绍一下。

攻击回数

显示角色一次能够进行攻击的回数。根据装备不同的武器数值会发生变化。

斗气值

进行普通攻击、被敌人攻击受到伤害等都能增加斗气值。要注意的是当斗气值降为0时技能与奥义都无法使用。

在有限的攻击回数里发动连携攻击

所谓连携，举个最简单的例子：最开始使用附加衰弱效果的技能降低敌人的防御力，再利用普通攻击积攒斗气值，当斗气值MAX后发动奥义解决敌人！如果能够计划好进攻步骤，顺利达成连携，即使是一个人也有可能全灭敌人。而根据各种攻击、技能的特点，制定攻击顺序也是游戏的一大乐趣。

▲在技能里面，一大部分都是属于攻击辅助系。先降低敌人的攻击力与防御力是战斗的基本。

▼攻击力下降后，敌人的反击就不值一提了。

▲斗气值储满后使用奥义消灭敌人！

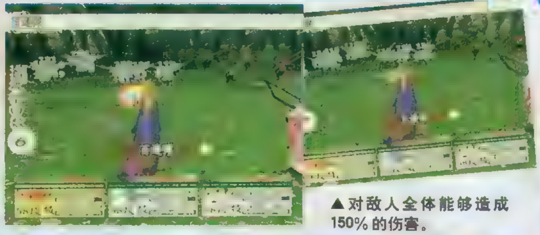
利用连携攻击轻松消灭大量敌人！

这里我们就拿鸫的攻击举例，介绍一下使用连携攻击消灭大量敌人的方法之一吧。在本作中经常会遇到与大量敌人遭遇的情况。如果能够合理运用连携攻击，就可以轻松应对这种情况，如果再与奥义相配合，短时间内全灭敌人也不是不可能。

步骤①使用技能“百连弹”攻击两次

攻击回数还剩5回

首先使用鸫的攻击技能“百连弹”(攻击力为普通攻击的10%，连续攻击15次)。因为技能的斗气值消耗为1，因此这次攻击总共消耗斗气值2。

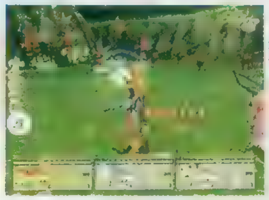


▲对敌人全体能够造成150%的伤害。

步骤②使用普通攻击将范围内的敌人全灭

攻击回数还剩5回

继续利用普通攻击将范围内的敌人全部打倒。因为之前的攻击敌人HP所剩无几，因此只要使用一次普通攻击就足够了。同时，之前发动“百连弹”所消耗的斗气值也得到了恢复。注意，到目前位置都还只是鸫一人在行动。



◀将斗气的恢复也考虑了进去。

步骤③重复步骤①②

攻击回数还剩2回

步骤④发动奥义“黑散华”

当斗气值攒满后，就能够发动奥义“黑散华”将漏网之鱼一扫而光！在8回内成功一人全灭敌人！

◀残存的敌人所剩无几，发动奥义便可全部搞定。

▶伴随着一股黑烟，敌人被全灭。无论对方人数有多少，只要合理搭配攻击发动连携，就能轻松解决。

只有通过特别手段才能够获得的好道具！？

在九洲的城镇中，最初会有玩家无法进入的建筑物。这里其实就是由九洲著名的地下组织“暗一家”开设的赌场，而许多相当使用、贵重的道具也只有在这里才能赢取到。当然，这绝不会是那么容易的……这里我们就向大家介绍一下在赌场的一些小游戏。

感觉这里不会没有人。

来到门前但大门紧闭。

使用从某人那里得到的道具终于可以进入了。

赌场之 暗赌博

在这里，玩家要购买“暗札”，下注色子的点数。如果能够连续多次猜中，赔率还能够增加！在赌场里暗札是无法兑换回现金的，只能用来交换特殊道具。

◀概率是1/2 不需要技巧只要有恒心与运气就行。虽然简单，但更能吸引人。

1枚要100两！价格还真高。

▶这里有种类丰富的交换品，不过所需的暗札数……

总额惊人的交换品！

强力的奥义以及带有特殊效果的奥义连锁!

游戏中每一名角色都拥有一个类似“超必杀技”的奥义攻击。在战斗中，只要攒满10格斗气就能够发动(发动后斗气归0)，是强力的攻击技。当一名角色发动奥义时，如果其他角色的斗气值达到要求，还能够在前一个人发动完成后继续发动奥义，实现附带特殊效果的“奥义连锁”。由于总共能够有3名角色参加奥义连锁，因此攻击力会相当惊人，同时附带的效果也会不同。下面我们就介绍几个奥义连锁的组合方式以及效果。

爆火之舞 —壹与—

能够对范围内的敌人造成普通攻击3倍的火属性伤害，最适合在被敌人包围的时候使用。

黑散华 —鸫—

借助死尸死者的樱花之力对攻击范围内的敌人做高概率（90%）的即死攻击，尤其是攻击复数目标时效果最明显。

奥部叠 —土偶—

能够随机产生包括“地狱攻击无效”在内共6种效果的奥义，不仅要根据实际情况，还要掌握时机才能发动。

◀发动奥义后画面会发生改变，根据按○键的时机颜色变化会停止，而发动的效果就由此时的颜色决定。

奥义连锁之一 鹤木之舞→波动斩→ウタキ

壹与、泪和土偶配合发动的奥义连锁。最初由壹与发动、使敌人防御力无效的奥义“鹤木之舞”。之后用泪发动“波动斩”，给没有防御力的敌人造成极大伤害。最后，在“给敌人造成1.5倍伤害”的效果下，由土偶使用对敌无属性的范围攻击“ウタキ”结束战斗。

▲壹与发动奥义。首先让敌人的防御无效化。

▼奥义附带的效果主要用来协助接下来我方人员的攻击。

◀由于之前的辅助效果，泪与土偶攻击造成的伤害值大增！

合力发动奥义连锁!

奥义连锁之二 丰穰之舞→黑散华→一喝万金

壹与发动的“丰穰之舞”拥有回复我方角色体力与技的效果。在最初使用，能够保证后面同伴奥义的顺利发动。之后是鸫的奥义“黑散华”，追加即死效果。最后牛坊主的奥义“一喝万金”不仅能够攻击敌人，还能从敌人身上抢夺金钱！

▶壹与的奥义回复、辅助系占大多数。

◀▲黑散华最大的魅力在于附带90%的即死效果。如果将其成功引入连锁，将会相当实用。

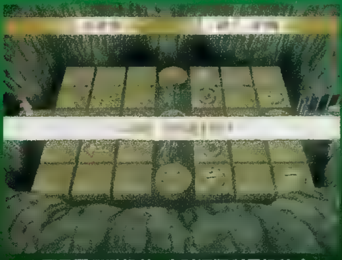
▼不仅能够消灭敌人还能额外获得资金！

▲不仅回复了体力与技、全灭了敌人，还获得了额外的资金，这次连锁相当划算！

赌局之 暗探宝

在如同棋盘的地图上移动，在规定的步数内到达终点便可完成。每次挑战需要花费100两，挑战成功后会根据所选择的级别给予相应奖品。地图上分布着的标有特殊记号的方格会附带特殊效果，移动时要注意。

◀选择高等级挑战的话难度也会上升。



▲不只要回避机关，有时还要利用机关才能到达终点。

▲到达终点！到底会得到什么样的奖品呢？

赌局之 暗射靶

第三个迷你游戏是暗射靶。在这里玩家要在规定时间内用正确的箭射中不停出现的标靶。游戏结束后可以用所得到的点数兑换奖品。同样也需要花费100两。如果反射神经发达的话一定会得到好的奖品。

实力高的话会得到好的奖品！

转换心情偶尔玩一下也是不错的

荒野兵器 第4度引爆

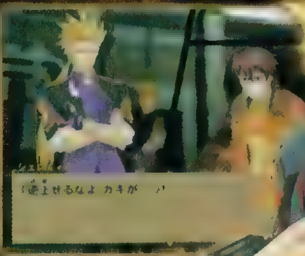
WILD ARMS® the 4th Detonator

新作主打

本刊上市的时候该游戏应该已经如期发售了，说不定许多玩家都已经开始玩这款游戏了。那么本次就最终的游戏情报希望能带给这部分玩家一些帮助，并请大家密切留意下期有关该游戏的详细攻略！

PS2 DVD-ROM	SCE	3月24日发售	RPG
	游戏人数1人	记忆容量27KB	7140日元

▼只凭自己的本能来采取一切行动，因此他是一名非常危险的男子。



杰列米 （ジェレミー） 177cm 33岁

杰列米具备抵消运动能量的能力。能够轻松地操纵大型的兵器。是一位只凭着自己的本能去执行破坏活动和暴力行为的危险人物。

喜欢破坏和暴力

异能集团布琉纳克的超能力特种兵

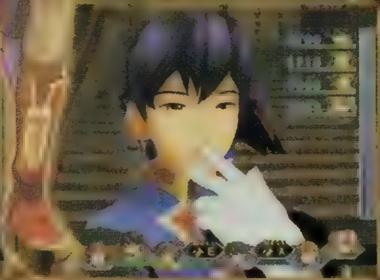
联会骑士团特务局——布琉纳克。他们在游戏中的各种地方都会突然出现袭击主人公一行人。隶属于该特务局的成员全部都是具备着某种特殊能力的超能力战士。那么在这里就介绍一下关于隶属于布琉纳克的特种兵和他们所拥有的相关特殊能力。

艾尼尔 （エニル） 167cm 31岁

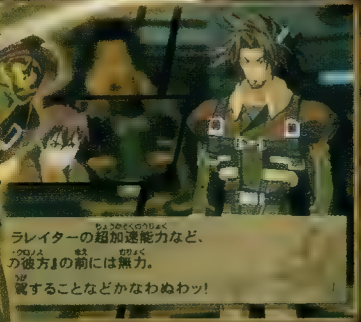
擅长使用精神攻击的特种兵。虽然没有直接性战斗能力，但能够利用对方的不安情绪来形成打击实体，给对方造成精神上的严重伤害。

美丽的幻装能力者

▲她本身并不能拿起武器直接战斗，但是精神攻击非常强力。谍报和潜入活动也是她擅长的特技之一。



◀不管是对自己还是对别人都非常严格的女性。



操控时间 电光石火的剑士

修戈

（ヒューゴ）

173cm

[illegible]

拥有停止时间特技的特种兵。用手中的一双配对的剑来袭击主人公一行人。

只有在战场上 才能找出自己的 生命价值

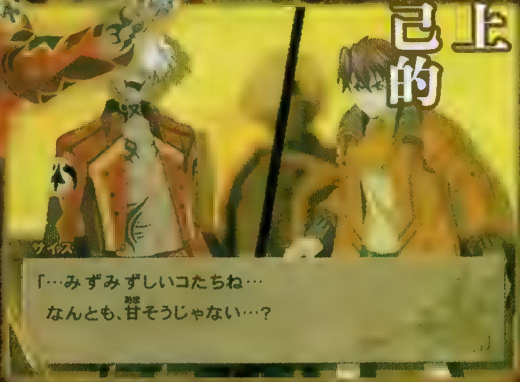
巴尔盖因

（バルカイン）

为了战斗不惜牺牲自己生命的男子。他的全身已被改造成机器，是布琉纳克中攻击力最高的一人。武器是对战车用的电锯。

223cm

[illegible]



操控亚空间 他的真正身份是？

塞斯

（サイス）

特殊能力可以干涉到空间，是位能操控亚空间的特种兵。攻击力和防御力都非常高。有种说法是称他为传说中的吸血种Noble Red。

178cm

[illegible]

失去主人仍然在彷徨的机器人

菲奥列 & 阿希亚

（フィオレ&アーシア）

现在是已身亡的特种兵希斯制造出来的人形玩偶。把梦作为能量，能够发出强力的魔术。

身高不明

数年前开始就走动

贝莉文鲁

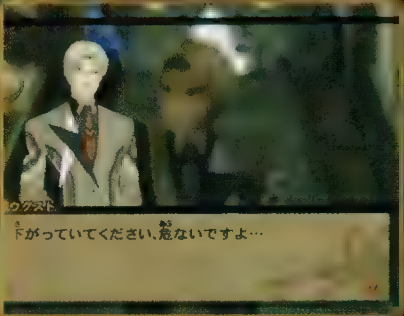
（ベリエール）

165cm

[illegible]

她并不是布琉纳克的成员，但始终不能离开塞斯的身旁。使用空间治愈能力后，疲惫的塞斯以吸她血的方式来补充能源。

把常识作为武器 原科学家的军师



奥古斯特

（アウグスト）

178cm

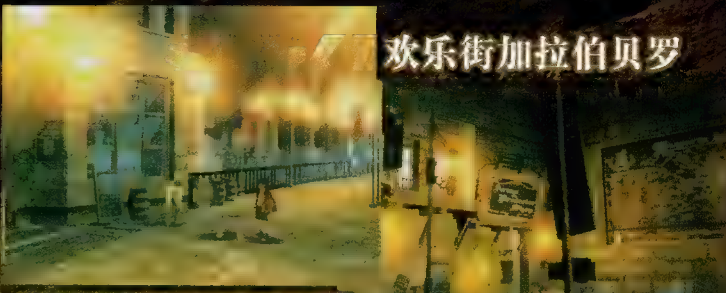
[illegible]

原来是一名科学家。虽然没有战斗能力，但是作为局长的参谋担任作战立案的工作。平时喜欢讲一些无聊的笑话。

深爱塞斯的女性 她的真正身份是……？

建立在法尔盖亚各地的设施

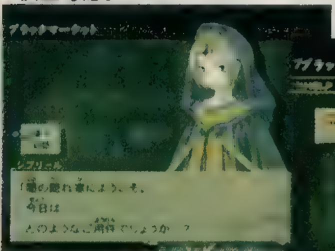
捷多一行人展开冒险的法鲁盖亚各地存在着各种各样的设施。如果利用这些设施的话还可以获得一些稀有道具和金钱。在这里就集中介绍一下其中的黑市、斗技场和迷你游戏“Extra Challenge”等设施。另外再介绍一下全新的战斗系统“Detonation”。该战斗系统对游戏中的战斗起着非常关键的作用，正在玩这款游戏的玩家请务必熟悉一下相关的情报。

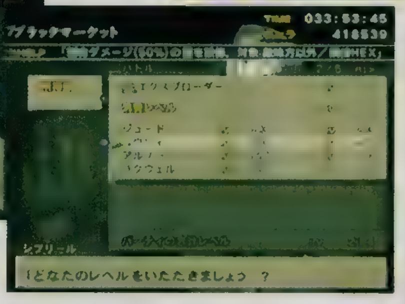


▲▶ 一行人在游戏中经过的城镇加拉伯贝罗（ギャラボベーロ），曾经是信仰圣女的城镇，而现在变成了欢乐街。

寻找黑市

玩过本系列的玩家应该都很熟悉黑市，当然本作中也将会登场。黑市隐蔽在法尔盖亚的某一个角落，在这里可以购入通常条件下得不到的一些超贵重的物品。而购入物品时支付的并不是钱，而是角色的等级。等级并不像钱一样，到了游戏后期就越来越难升。由于是在与敌人之间的战斗中辛辛苦苦地练出来的等级，所以购入时要慎重考虑。

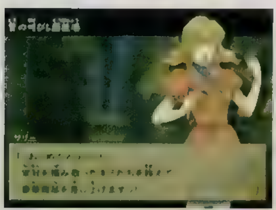


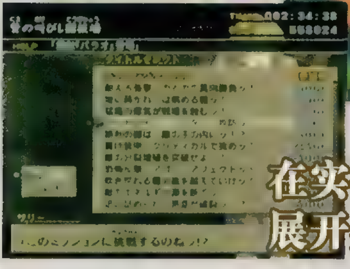


▲▶购入有些稀有道具所需要的等级非常惊人，购入前一定要再三考虑。

在斗技场赢取物品

据说这是位于某一个城镇中的斗技场。斗技场中招募了很多的挑战者，让他们去迎战各种怪物。如果战胜这些怪物，作为报酬就能够获得相应的金钱和稀有道具。与怪物战斗之前可以选择要挑战的怪物和战斗中的条件。但是挑战之前还要支付一定的费用，所以有把握获胜的时候再去挑战吧。





◀ ▲挑战的难度越高，获得的金钱也越多，同时还能得到更为稀有的道具。

在实况的陪伴下，展开具有挑战性的战斗

BATTLE Detonation的威力

游戏中每一个角色只要满足一定条件就可以进入“Detonation（引爆）”状态。进入该状态的角色直到战斗结束为止均会大幅上升各种能力值，并且技能的发动几率也会大幅提升，能更加有利地进行战斗。但需要注意的是敌人也跟我方一样也能进入Detonation状态。

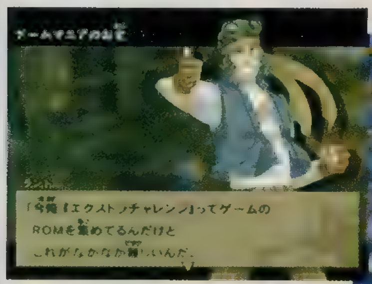
▲这就是进入Detonation状态的画面，注意该角色状态栏下显示为Detonation。

▲▶ 利用强力的技能将敌人一网打尽！很快就会获得胜利。

利用爆发性的战斗力来控制战局！

挑战EXTRA CHALLENGE

在游戏进行过程中，玩家将会获得“游戏ROM”。把ROM交给某一城镇中的游戏专家，就能够挑战迷你游戏“EXTRA CHALLENGE”。能挑战的关卡，随着交给游戏专家的ROM数而逐渐增加。如果以高分过关的话会有什么好处呢？



▲▶ 横板跳跃动作游戏。还会出现曾经登场过的熟悉角色。

Princess Maker 4
プリンセスメーカー4

美少女梦工厂4 育成系统率先介绍！

由天广直人担任角色造型设计的美少女育成类游戏的名作"《美少女梦工厂》系列"，即将在今年内推出最新一作——《美少女梦工厂4》！天广直人笔下独有的柔美人物以及华丽服饰，将再次通过PS2完美再现出来！

PS2 DVD-ROM			
	GeneX	2005年发售预定	SLG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	7140日元

作为美少女育成游戏的鼻祖，新作不仅会秉承系列一贯的特点，更重要的还将增加事件的数量以及故事性方面的增强。本次我们将率先公布游戏的部分开场画面，以及详细的育成系统介绍，而这幅唯美的原画也是第一次公开！各位父亲，就让我们从现在开始一起熟悉一下日后对女儿的培养、教育吧。

父亲与女儿的故事由这里开始……

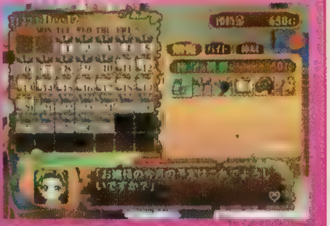
骑白虎出游

与独角兽嬉戏

合理安排学习、打工与休息！

随着各方面的学习与从事各种工作，女儿的各种能力会相应提升。而在完成了紧张的学习与工作后，选择符合女儿性格的娱乐活动以及去某地渡假，不仅能够有效地消除一段时间里女儿积攒下来的疲劳与压力，还会发生各种事件！到底是把女儿培养成普通的女孩，在小镇平静地生活，还是将她培养成各方面都出色的王妃？这些就要靠各位父亲自己选择了。

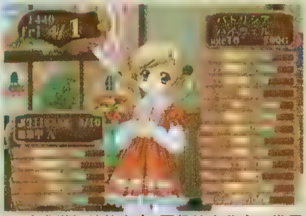
首先要制定每个月的行动日程



行动① 学习

如果选择让女儿学习，作为增长重点她的各种能力值将会相应提高。不过需要注意的是，选择学习是需要交纳一定的学费。与打工不同，学习是无法获得直接的经济回报的，因此在初期是很难通过连续选择学习来大幅度提升能力的。而且如果一直让女儿学习的话还会增加她的压力。另外，相信各位父亲都不希望自己的女儿除了学习什么都不会吧。在前作，会出现个性鲜明的教课老师，不知在本作会不会有新的老师出现？

▲在学习过程中，会有可爱的Q版女儿形象出现。



▲分类详细的能力表，要想让女儿全面发展绝不会那么容易的。

行动② 打工

正如字面意思，在平时玩家还可以让女儿抽出时间干一些临时的工作。不仅能够让不经时世的女儿增长各种社会经验，最重要的是能够获得经济收入。与学习相比，打工的种类就丰富的多了，从简单的教会清扫到需要一定魅力的酒馆女招待应有尽有。而根据工作种类的不同，收入也会有响应的差别。

▲打工最直接的好处就是有收入。

打工种类	内容
家务劳动	在家中帮忙做家事。当然在家里干活是不会有任何收入的。
看护小孩	帮助别人照顾小孩。因为经常面对天真的小孩，也许会成为善良的大姐姐。
农场	从事耕种与饲养家禽。在大自然中劳动，性格会变得开朗。
教会	在教会从事神职工作，收入不会高，因此要有一定的奉献精神。
料理屋	在后厨帮忙或做招待员。工作繁忙但能够通过与客人搞好关系来增加评价。
女仆	在贵族的宅邸工作。可以在不知不觉中提高自己的气质，增加魅力。
伐木	原本属于男人的工作。因为是力气活，所以没有一定程度的力量是无法从事的。
宿屋	扫除、清洗和照顾住宿的客人。如果基础体力低的话是无法胜任的。
市场	帮忙看店。应对顾客、管理货物，工作相当琐碎，头脑不灵活不行。
酒馆	出入这里的客人各种各样。不知有没有实力成为这里的招牌人物。
家庭教师	到贵族的家中担任教师，相应的就需要一定的知力。
制服酒馆	与普通酒馆不同的是在这里招待员都要换穿女仆装，而来这里的顾客也都是……
奇怪酒馆	酒馆坐落在街道的最深处。虽然有各种奇怪的传闻，但高额的工资还是很有吸引力的。
赌场	作为赌场的庄家赢取顾客的钱。虽然风评不好但工资高。

行动③ 休息

处于发展阶段的女儿休息也是相当重要的一环。愉快的玩耍、认真的学习、充足的睡眠是培养出健康活泼女儿的关键。适时的休息不仅能够恢复她的身体状况避免生病，还能缓解压力，提高学习、工作的效率。游戏中休息分为在家中的普通休息以及花费一定资金的小旅行。尤其是带着女儿外出旅行，根据季节和年龄的不同，还会发生各种各样的事件！为了女儿健康快乐地成长，定期的休息与旅行是必不可少的。

▲根据季节的不同，外出旅行时会发生许多事件。

▲根据平时所的经历，女儿的性格将有很大的变化。

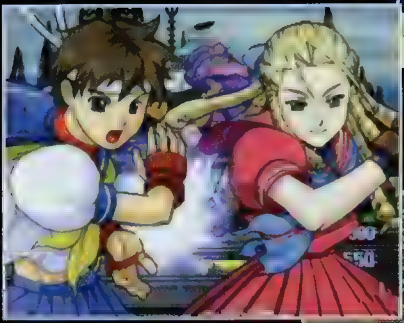
作为游戏舞台的城市

新作主打 namco X CAPCOM

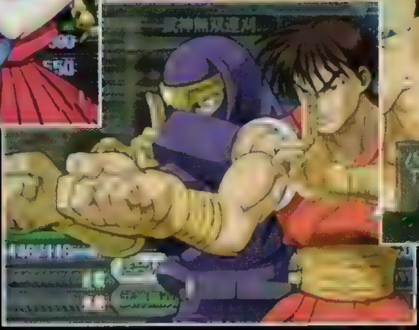
集合两大厂商知名角色 合力演绎全新传奇！

PS2 DVD-ROM	NAMCO	2005年5月26日发售	SRPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	7140日元

作为一款SRPG，拥有NAMCO和CAPCOM历年来众多知名角色登场的《NAMCO X CAPCOM》一样需要玩家在被分割成四方型格子的地图上指挥己方成员完成各种行动。当接近敌人选择攻击指令后接下来便会转换到充满动作要素的战斗部分。在本期中我们将向大家介绍在游戏中直接影响战斗的两大系统——AP与MA，只有完全掌握这两部分才能取得胜利！



在游戏史上占有重要地位的经典角色！



▲受到突然发生的时空震荡的影响，生活在各个世界的英雄们都被卷入到这起充满谜团的事件中，齐集在一起的他们将会发生什么样的故事呢？

登场角色介绍

这些NAMCO与CAPCOM的角色在游戏中将以组队的形式一起行动。小队组成部分既有单人小队又有双人小队，同时还会出现一开始单人行动的角色与其他角色组队的情况。以小队形式进行战斗不仅攻击力会上升，而且攻击方式以及必杀技都会发生改变。

NAMCO篇

《异度传说》

紫苑·卯月

担任KOS－MOS开发计划的主任工程师。虽然是技术人员，但仍然可以利用个人携带式多用途武器系统进行战斗。

M.O.M.O.

为了对抗强敌古诺西斯，由天才科学家米斯莱希博士设计的百式万用观测合成人。

《叮当》

据·[illegible]

原隶属于宇宙边境警备队的特殊工作员。以火药推动式大型打桩机以及内藏式手动泵作战。

《多鲁亚加之塔》

凯依

侍奉女神伊斯塔的巫女凯依。曾被恶魔多鲁亚加抓走。

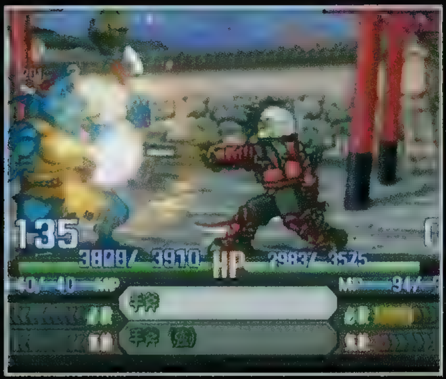
基加美斯

为了营救凯依前往多鲁亚加之塔消灭恶魔的黄金骑士。本次将会和凯依共同作战。

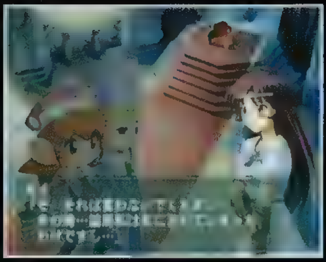
两大厂商知名男女主角大集合！

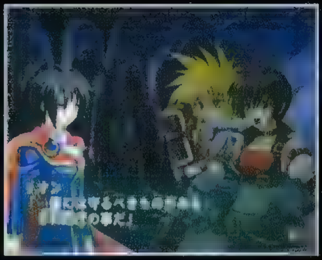
原创角色陆续登场！原创的剧情即将展开！

沙夜



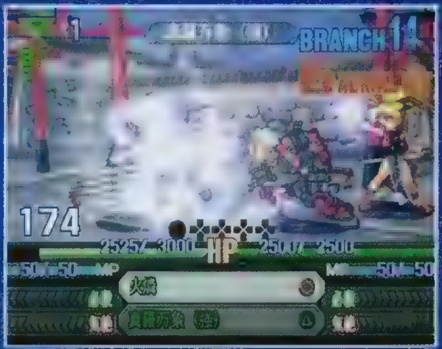
突然在世界各地发生的时空震荡将各种魔物从异世界召唤而来。为了调查整个事件的起因主人公有栖零儿和小牟奉命在各地调查。然而挡在他们面前的是名为沙夜的谜之角色。她到底与主角间有什么恩怨？





是与有栖零儿以及小牟所属的政府机关“森罗”处于对立面的组织“逢魔”的一员。能够自由操纵名为“后晓”的5种武器。有栖零儿头上的伤就是她一手造成的。

类似动作游戏的战斗！



进入战斗画面之后，玩家需要通过使用十字键与○键的配合发动各种类型的攻击。玩家还要为每个队员分别制定不同的方针，而战斗中可以发动进攻的次数受“BRANC”的直接影响。

CAPCOM篇

《世界末日》

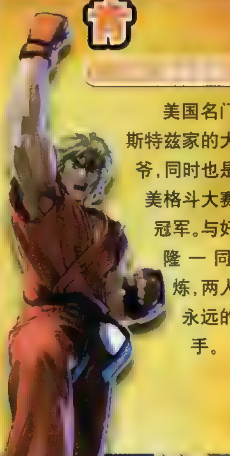
无名的超战士1P、2P

在被魔之造物主——天帝拜欧斯破坏的大地上，出现了两位无名的超战士。两人各自使用特殊兵器“SideArm α机”和“SideArm β机”作战。

《STREET FIGHTER》系列

肯

美国名门马斯特兹家的大少爷，同时也是全美格斗大赛的冠军。与好友隆一同修炼，两人是永远的对手。



《枪下游魂4》

凰铃

作为谍报人员，凰铃不仅渗透侦察能力强，战斗方面也不逊色，而且还能够熟练使用各种兵器。

《恶魔猎人》系列

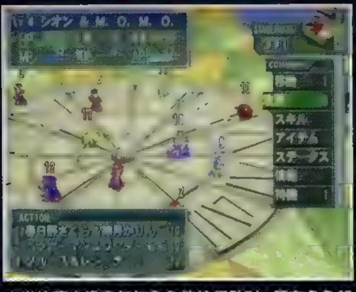
玲玲

原本是仙术士的玲玲通过异形转身之术转生。袖子里藏有大量的暗器。

对战斗至关重要的系统：AP与MA

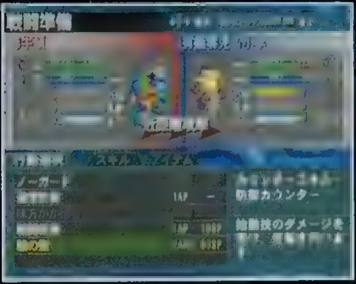
AP（行动值）决定角色的行动顺序

在地图上各角色的行动顺序是由AP值来决定的。AP会随着时间的经过而增加，而当一名角色的AP值达到10时就能够开始行动。在平时，角色们的头上会用数字显示目前的行动顺序，非常明显，让玩家能够一目了然。对于能够选择的指令，每一项都设定了不同的AP消耗量（例如移动会消耗1AP而攻击则会消耗3AP）。看来如何分配AP值，将直接决定能否最有效地进行战斗。


▲当地图上没有任何角色能够行动时，所有角色都会增加1AP。

通过消耗AP行动

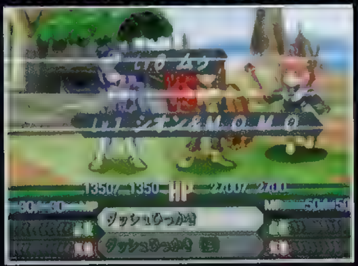
▲是消耗3AP进行攻击还是先移动到安全的地方？


▲除了防御之外，还能够用反击的方式来应对敌人的攻击，不过反击也会消耗AP。

基本上AP是随时间的经过来增加的，但游戏中也准备了许多能够增加AP的方法。例如打倒敌人就会额外增加1AP等。巧妙的选择进攻手段尽快积蓄AP，不要给敌人反击的机会。

特殊防御指令

▲受到敌人攻击时，只要看准时机输入防御指令，就能让AP回复。

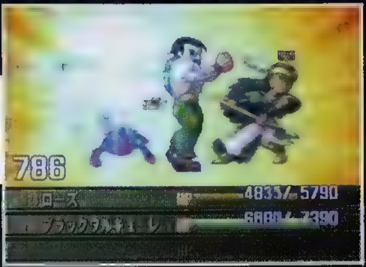


MA（多重攻击行动）有效的进攻手段

所谓“MA攻击”就是能让我方多个部队一起加入乱战的攻击方式。然而与一般攻击所不同的是发动MA攻击时不需要亲自操作而且还会插入角色特写！MA攻击根据发动条件以及发动对像可以分为3大类。其中需要注意的是由多名角色合力进行攻击的MA攻击，参与者必须相邻才能够发动。

一对多同时攻击

我方一名成员同时对多个敌人展开进攻的MA攻击。只要让拥有此类特技的角色进入敌群就能够轻易发动。


▶哈卡的“双重勾拳”一次能够攻击到多名敌人。

多对一攻击

由2至3名角色合力攻击敌单体的集中型MA攻击。对人合作的攻击力相当高！

▲来自“世界末日”的角色发动“绝·对·合·体”。

多对多同时攻击

由我方2至3名成员对多个敌人展开进攻的MA攻击。虽然攻击力不会很高，但对全体攻击则非常具有战略型。

▶三位一体的必杀技“女神降临”。

充满魄力的MA攻击

枪之型

▲▶主角的枪击型合体攻击。

DoubleHeatBody

▲▶黄金骑士与白银骑士的合体攻击！

SpellBlade

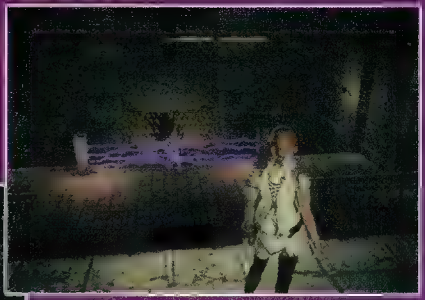
▲▶相比之下紫苑她们的合体攻击更有情调。

新作主打

在馆内等待的是美丽的魔神，又一个牺牲品闯进馆内

本以为是主角爱利西亚的性感拍照，原来这也是强力黑暗幻影之一。那么让我们来欣赏黑暗幻影的全过程吧。

黑暗幻影 (Dark illusion) 死亡之空中秋千 (Hell Circus)



Kagero II 影牢

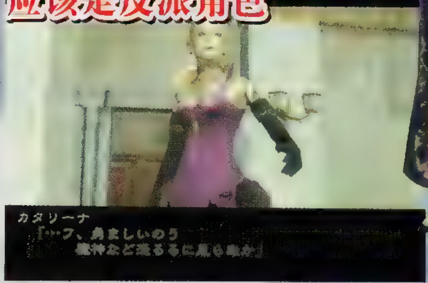
PS2 DVD-ROM	TECMO	2005年6月30日发售预定	ACT
	游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元

利用陷阱来击退闯进馆内的敌人，"陷阱游戏"代表作《影牢》的续篇终于即将登场。除了主人公设置的陷阱以外，馆内的陷阱也跟前作相比更加残酷。再加上本作中新加入的新要素之一，被称为黑暗幻影(Dark illusion)的华丽又爽快的大型陷阱，保证能给玩家带来前所未有的使对方落入陷阱时的爽快感和罪恶感。到底用什么样的陷阱来搞定来访者呢？请玩家们自行选择。

卡塔丽娜 (カタリーナ)

主角爱利西亚的父亲——国王奥拉夫二世的后妻，也就是爱利西亚的继母。奥拉夫二世被暗杀的时候，在当场就把爱利西亚指定为犯人，是一个非常歹毒的角色。如果她落入到陷阱中，那可就爽得不得了。

从外表上给人的印象不好 应该是反派角色



▲看图中的对话中了解到，对手好像是一位强悍的角色。说不定是为了暗杀爱利西亚所派出的刺客。

麦特 (マイテ)

她监视着魔神被封印的馆。忠告获得魔神之力量的爱利西亚不要再去杀人。只要是为了阻止魔神，她就会毫不犹豫地杀害爱利西亚。

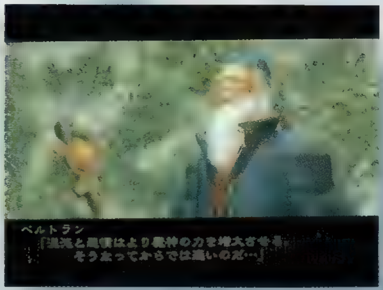
监视着使用魔之力量的爱利西亚

◀这是大魔导师贝尔多兰的弟子 同时她本身也拥有强大的魔力 目前还不明确她究竟是同伴还是敌人？

贝尔多兰 (ベルトラン)

曾经跟国王一起封印魔神的大魔导师。为了阻止魔神的复活，和麦特一起监视着爱利西亚的动向。

究竟会成为同伴还是敌人？



▲如果爱利西亚杀人数多，他可能就成为敌人。同时他的弟子麦特也会成为敌人。

◀吊挂在秋千上的爱利西亚。现在开始表演精彩的黑暗幻影——“死亡之空中秋千”！

吊挂在秋千上高速向战士滑落的爱利西亚
右图是从下方看的视点。战士仍然在强烈的电击之下▇礼！

接下来会发生什么样的事情呢？

◀爱利西亚用猛烈的飞腿踢飞毫无防备的战士！

对面的墙壁……原来是钉板！

▲因为爱利西亚的飞腿，终于从电击的折磨中解放出来的战士。接下来的痛苦是……

◀被一脚踢飞的战士撞到一面钉板上，地板上一片血海，战士倒下了。阿门！

▶虽然会有罪恶感，但还是要仔细分析房间的构造，再去挑选陷阱。

村民奥利瓦疼痛的一天

今天村民奥利瓦右手拿着长年惯用的手斧，为了打败爱利西亚而获得赏金，拜访了爱利西亚的旧馆。他家中有病重的母亲和比自己小6岁的妹妹，家庭经济很困难，因此冒着生命危险来到这里。看样子是一个很善良的村民，但毕竟是想夺走自己生命的人，爱利西亚也会毫不留情地在房间内布置各种陷阱。普通村民奥利瓦的命运将会如何呢？

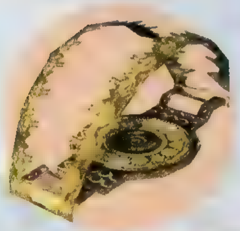
奥利瓦
（オリヴァー）

一人支撑着病重的母亲和比自己小6岁的妹妹这个3人之家，是一名心地善良又有正义感的善良村民。但是为了脱出贫困的生活，因此计划杀害爱利西亚。

TRAP1

兽夹

Bear Trap

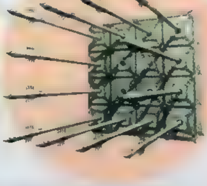


▲这是一个最常见又最典型的陷阱。虽然对有些强敌无法起作用，但对一名普通村民来说也算是一个非常恶劣的陷阱了，看样子被夹住的他真痛苦。

TRAP2

罪恶直枪

Guilty Lance



▼被夹在兽夹中挣扎的奥利瓦，没想到从自己背后伸出无数支直枪。真惨啊！

▲被罪恶直枪勾到墙边的奥利瓦，但奥利瓦并没有放弃，还是要站起来。爱利西亚就接着发动下一个陷阱！

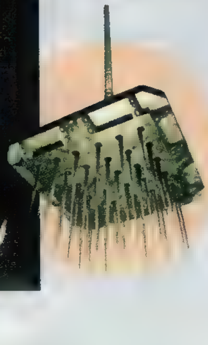
奥利瓦的愿望没有实现
留下了母亲和妹妹而“壮烈”地倒在爱利西亚的脚下！

▼刚刚勉强地站起来，天花板突然掉下来。可怜的奥利瓦又被压在地上，奥利瓦！你就这么悲惨地死去吗？

TRAP3

垂下针

Fall Needle



新作主打
EVERYTHING ABOUT NEW GAMES

サルゲッチュ3

无论在哪一作，每次都能看到比波猴穿着奇怪搞笑的服装。到了本作，我们的主角也终于能够“穿上”便服以外的服装了！

PS2 DVD-ROM	SCEJ	2005年发售预定	ACT
	游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定

变身！变身！变身！捉猴大冒险！

新作《捉猴3》将采用阿悟与小清作为游戏的主角，继续捕捉分散于各地的比波猴。系列的特色就是用途各异的道具以及丰富的动作要素，而新作将这两点统合、升华，创造了全新的要素——变身系统。随着游戏的进行，主角能够获得变身为魔法骑士、枪手等的能力。变身后不仅造型会改变，角色的能力以及攻击方式都会不同。本次我们就向大家介绍主角的两种变身，以及发动变身所必须的“变身能量”。

使用剑与魔法在城堡中冒险！

游戏的场景之一就是拥有宽阔的大厅、巨大雕像的中世纪城堡。为了防御敌人的入侵，这里不仅有众多的卫兵，还到处都设置了机关！在这里，阿悟变身为骑士、小清变身为魔法士，使用剑与魔法在城堡中追捕比波猴。

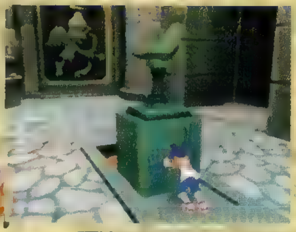
◀除了比波猴外，这里还有很多其他种类的敌人。

感觉更像是RPG里面的冒险者！

▲雄伟威严的城堡。在这里比波猴们会干些什么呢？

▲在城堡的大厅里正在上演一出感情戏……不要被这种假象蒙骗了！

遍布各种机关！



◀房间里有一座香蕉的铜像！？像这种明显的机关一定不要放过！

▶触动机关 发现隐藏的道路，最深处到底会有什么？

比波猴的九种变化！

现在要介绍一下出现在城堡中的众多比波猴们，如同召开化装舞会一样，它们都身穿各种奇怪的服装。这些家伙在城堡中都在做些什么呢？

国王猴
威严地坐在王座上。这座城堡应该就是它的王城吧。

宇航员猴
为什么在这里会有宇航员？要在哪里才能遇到它？

骑士猴
作为部下出现在城堡中。身上的盔甲比较麻烦。

黑帮猴
装扮成黑帮份子的比波猴。会使用手上的机枪乱射。

铁面猴
这个造型莫非就是……

导演猴
如同电影导演般在一旁指手画脚，是在拍摄什么吧？

王子猴
装扮成王子摸样的比波猴。头上的星星有什么作用？

公主猴
拥有公主气质，优雅（？）的比波猴。

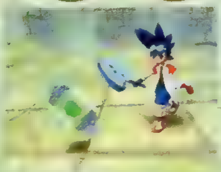
门卫猴
把守城堡大门的比波猴。手中的长斧攻击力不底。

道具、武器大变化！

阿悟与小清随着游戏的进行通过变身机器能够逐渐获得各种变身能力。然而使用变身能力的前提就是要积累一定程度的“变身能量”。这种特殊能量需要通过收集地图上的胶囊状道具来补充。平时可不能胡乱使用哦！

明惠

她是变身机器的开发者博士的弟子。虽然明惠是阿悟与小清的阿姨，但她其实只有28岁，目前独身。



▲这就是发动变身能力所必须的变身能量胶囊。

积蓄能量发动变身！

▶发动变身后，不仅攻击力会上升，而且攻击范围也会增加。

用盾防御！

◀▼变身之后不仅防御力会上升，还能够使用手中的盾防御敌人的强力攻击！

把握机会发动攻击！

将比波猴一网打尽！

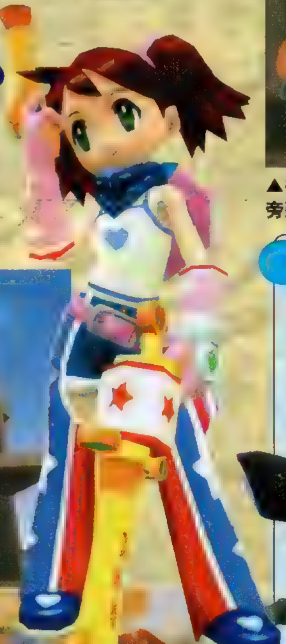
◀变身为魔法士的小清发动魔法阵，将范围内的比波猴一网打尽！

“西部小子”勇闯荒野！

变身为西部牛仔的阿悟与小清来到了如同美国西部般的场景中。与气氛相符合，两人手中的武器也换成了左轮枪！在西部小镇如同赏金猎人一般搜索、追捕着每一只比波猴。

西部小镇？

◀在这里会有许多陷阱。在与比波猴的战斗中绝不能粗心大意！



▲街道战！不仅要对付眼前的目标，还要注意两旁建筑物中的伏击。

激烈的枪战！

▲西部片中必出现的场景之一。比波猴们在这里到底要做些什么？

▲使用双枪击倒比波猴。战斗充满了紧张感。

盯上的目标就绝不能放过！

▶利用障碍物做掩护，从远处狙击目标！

不仅仅只有这些变身哦！

阿悟与小清的变身远不只刚才介绍的那两种。根据所到场景的不同，两人还会有更多的变身能力。这套还未公开的忍者装就是其中之一。

忍者风格的造型

莫非还有古日本场景！？

这次给大家介绍的是关于“《工作室》系列”最关键的要素之一——道具合成和武器合成。令人瞩目的要素和从属效果的最新情报也将会在本次报道中详细介绍。

第3报

イリスのアトリエ エターナルマナ2
Atelier Iris -Eternal Mana 2-

PS2 DVD-ROM	GUST	2005年5月26日发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元

与费尔特相关的两名新角色

讲述一位少年与少女结缘并成长的故事，这就是《伊利斯工作室 永恒的玛娜2》的剧情主线。本次来介绍两名新角色的相关情报，另外再介绍关于武器调合和道具调合的系统。

泊（ポウ）

住在伊甸的精灵。从第一次见到维泽的时候，就开始一直追求她，但维泽始终没有理会。随着故事情节的发展，来到贝克哈德的泊，在这里遇到费尔特。于是就成为了同伴，与他一起冒险。

好色的战斗精灵

与维泽宿命般的相会！？

◀这是泊与维泽相会的一个场面。[illegible]

为了老百姓英勇而战！仁义果断的勇敢男子！

反帝国组织希姆希尔特的领导者（シルムシルト）

马科斯（マックス）

面对帝国始终没有屈服，勇猛反抗帝国执行的暴政，是一名勇猛的反帝国组织领导者。虽然剑术非常高，但由于同伴都被帝国抓走成为人质，因此他也无法全力反抗，同时也被抓进帝国中。

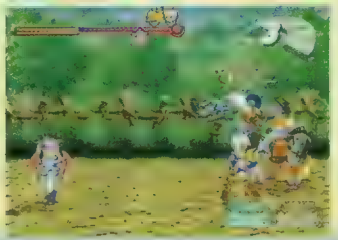
STORY

这次介绍故事剧情第5话的内容。救出反帝国组织的领导者马科斯的费尔特一行，为了寻找伊甸的线索，打算前往阿尔特纳（アルテナ）教堂。但是阿尔特纳教堂位于隔海的另一个大陆上，因此众人打算在希姆希尔特租借一艘帆船……

在希姆希尔特租借一艘帆船

直到第4话为止的剧情

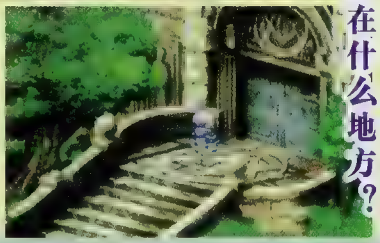
费尔特和维泽是住在伊甸的一对青梅竹马。为了调查发生在伊甸的异常现象，费尔特前往异世界贝克哈德。在那里他遇到了作为反帝国组织成员之一的名叫诺因的少女。费尔特为了帮助她救出反帝国组织的领导者，潜入了被称为大灯塔的监牢。



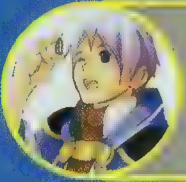
格雷登场!!

▶寻找修理帆船用的部件的过程中会遇到格雷，他加入成为同伴。

阿尔特纳教堂到底是在什么地方？



◀菲突然出现在众人的面前，妨碍前往教会的费尔特一行人，菲的真正目的到底是什么呢？



关于调合系统 1 武器调合

Mixture System Part1: ARMS

武器调合是把原武器和由维泽来调合的道具相合成的过程。比如，费尔特拥有的圣剑“阿佐特”和弗拉姆（フラム）相合成的话，会产生出“爆炎的阿佐特”。如果使用高质材料的话，合成后的武器也会变得越来越强力。尝试利用各种普通武器来取得更强力的武器吧！

◀……合方法在游戏中与一个人物的交谈中就可以得知。

炼金术士的本领发挥之时终于到了！

活用从属效果来合成更强力的武器！

武器调合时如果使用附有从属效果的道具，调合后的武器上也会附加上与道具同样的从属效果。但是一次能保留的从属效果只有4个，剩下的多余从属效果会当场消失。因此在执行武器调合的时候为了考虑不浪费从属效果，要慎重地挑选武器与合成用的材料。

▲上图中显示的从属效果共有6个，但只能保留4个从属效果，剩下的从属效果就会自动消失。

◀……合成材料的不同有很多条进化路线

会合成什么样的武器呢？

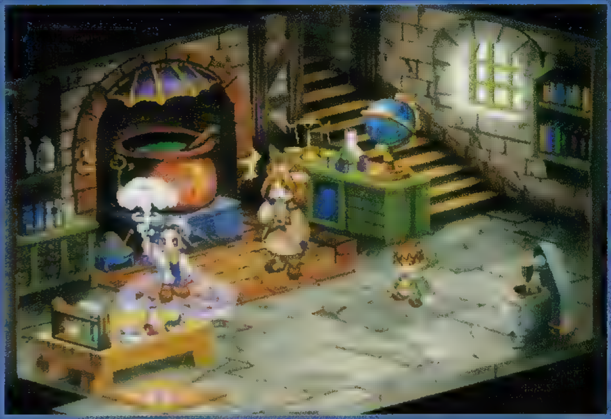
▲调合后的武器还能够还原成原来的武器，如果合成后的武器不适合玩家心愿的话，可以还原成原来的武器，再尝试用另一种方式去合成。

夜鸣之镰刀合成完毕！

关于调合系统 2
道具调合

道具调合正是由炼金术士维泽来完成的，她在伊甸为了帮助费尔特的冒险，合成剧情中所需要的道具，饰品和武器调合中所需要的素材。那么这次就在此介绍维泽在调合各种道具时的具体操作。

●随着剧情的发展，被记入的道具种类也会相应增加。

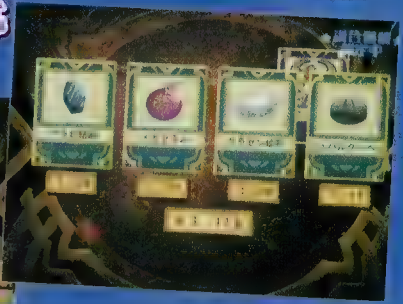


与依利斯共同调合新的道具

调合菜单和材料的收集

道具合成需要调合菜单、材料和玛娜这3个要素。首先，关键的是记入道具合成法的调合菜单。调合菜单的入手法有以下的3种方式。利用下面的3种方式入手调合菜单之后，再确认有没有合成该道具所需要的玛娜，然后巡回世界各地去搜寻材料，3个要素集齐之后维泽就可以进行新道具的合成，给费尔特的冒险带来极大的帮助。

没有调合菜单就无法进行调合！



有时候随着故事剧情的发展，发生特定情节就能够获得调合菜单。像下图的剧情当中玩家一下就能获得两种调合菜单。在剧情过程中获得的调合菜单，很多都是游戏过程中需要的道具，所以在这过程中获得的调合菜单来合成的大多数道具都是非常有用的。这一类的道具一般都是发展剧情中就可以自动获得的，所以玩家没必要花心思去寻找。

随着剧情发展自然会取得

如下图一样，费尔特在贝克哈德冒险的过程中在宝箱里可以获得调合菜单。从这些调合菜单中调合的道具并不是冒险过程中必须要获得的道具，但在冒险过程中会给玩家带来很大的帮助。这一类的调合菜单如果一不留神就会漏掉，所以玩家在探险迷宫的过程中要细心搜寻迷宫的每一个角落，争取收集到所有的调合菜单。

从迷宫的宝箱中发现！

另外还存在从商店里购入的调合菜单。如果是比较单纯的调合菜单的话，可以以便宜的价格入手。但其中还存在非常昂贵的调合菜单。这一类的菜单看起来入手方法很简单，但是如果要购入贵重的特殊菜单的话，就会需要一大笔钱，所以其入手方法也并不容易。需要计划性攒钱来购入此类调合菜单。

建议从便宜的调合菜单开始购入

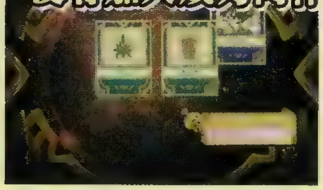
利用调合菜单来确认所需要的材料

如果已经入手调合菜单的话，可以从维泽工房中确认合成该道具时所需要的材料和玛娜的种类。如果材料不够的话，可以把操纵角色从维泽切换到费尔特，前往贝克哈德，搜寻各处来收集材料。材料备齐之后再把操纵角色切换回维泽，再次挑战道具合成。

材料"きよ水"不足

▲由于材料不足，所以无法调合道具。必须前往有"清水"的地方去收集材料。

火之玛娜乌鲁（ウル）没有加入成为同伴



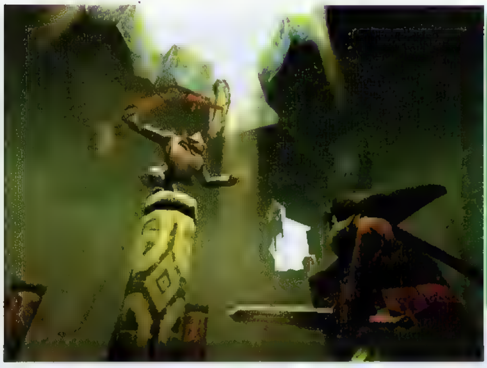
▲如果调合所需要的同伴不存在的话就无法进行调合。如果是这样，就只能等待相应玛娜的出现，并使它加入为同伴。

塞尔达最新作大量图片曝光！

在去年E3上首度披露的GC重头作品《THE Legend of Zelda【塞尔达传说】(暂称)》又有新消息曝光！早前在美国举行的"游戏开发者会议2005"中，厂商再度公开了11张《塞尔达传说》的珍贵图片，将等身比例的林克英姿展现在各位玩家眼前。游戏暂定在今年内发售，喜爱塞尔达的玩家又怎能错过呢？游戏保留了以传统的幻想世界为背景，不过社长岩田聪表示大家所看到的内容只是真正游戏的一部分而已……整个《塞尔达传说》的详细内容暂时只有这些，相信日后还会有更多精彩的画面公布。现在就立即为各位心急的玩家送上现场发表的珍贵画面，让大家先睹为快！

GC DVD-ROM	任天堂	发售日未定	ARPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

青年版林克战斗时的雄姿

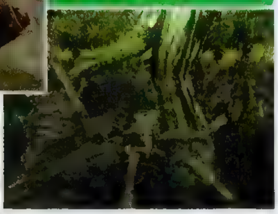


◀与手持[illegible]的敌人[illegible]

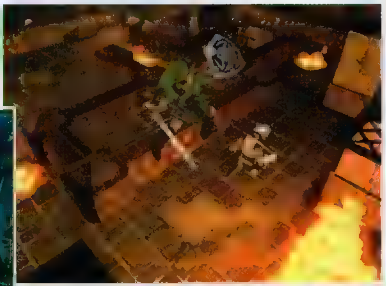
动感洋溢的骑乘战！

◀林克被手持火矢的敌人围[illegible]

▼在水中[illegible]的林克[illegible]



▶避开敌人的视线，[illegible]击，可见本作的战略性相当高。



▲[illegible]

▲[illegible]彻查个迷宫。

▲[illegible]

令人感觉温暖的林荫之路

在黑暗中被突如其来的蝙蝠袭击，用弓箭将它射下来吧！

新作主打

鋼鍊金術師3

FULLMETAL ALCHEMIST

—— 继承神的少女 ——

根据人气漫画改编的ARPG游戏“《钢之炼金术师》系列”在众多FANS的期望声中决定推出第3作！本次我们就向大家介绍新作完全原创的剧情故事以及新增加的要素。喜爱本系列的玩家可不要错过了！

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年夏发售预定	ARPG
	游戏人数1至2人	记忆容量未定	价格未定

荒川弘 监修

采用完全原创的故事情节！

2004年9月发售的前作，可以被看成是以原作为基础，从另一个角度对故事剧情的一种补充。而即将推出的这款新作则完全采用原创剧本，让玩家能够接触到动、漫画以外的“钢炼”世界，当然，负责剧本监修、世界观设定以及原创角色设计的仍然是原作者荒川弘。再加上游戏还收录了负责动画版《钢之炼金术师》制作的BONES的长时间高清晰动画影像，绝对是每一个“钢炼FANS”必玩之作！

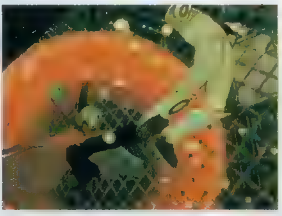
结伴而行的主角

爱德华·艾鲁利克（爱德）

史上最年轻的获得国家炼金术师称号天才。在实行禁断的人体炼成术中失败，失去了左腿和右臂。

阿鲁方斯·艾鲁利克（阿鲁）

爱德的弟弟。人体炼成术失败后失去了自己的身体。爱德用他的右臂为代价将阿鲁的灵魂凭依在铠甲中。

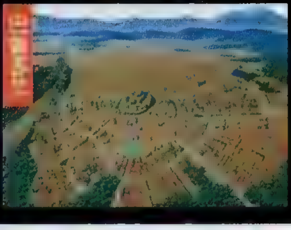


▶爱德华丽的格斗攻击在本作仍然得以保留。

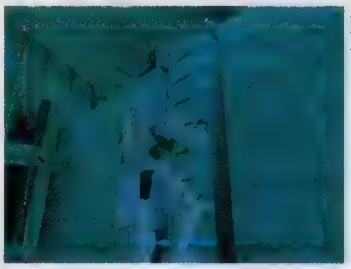
▶拥有怪力的阿鲁在本作中将会发生巨大的变化！

STORY

为了能够使自己最爱的母亲复活，年轻的爱德华实行了被禁止的人体炼成术。失败后爱德失去了左腿，弟弟阿鲁则失去了身体。虽然爱德通过炼金术将弟弟的灵魂保存在铠甲中，但代价是自己的右臂……。为了取回原来的身体，兄弟两人踏上了寻找“贤者之石”的旅程。某一天，旅行中的爱德收到一封信，信中透露坐落在北方的重要城市巴鲁多兰中似乎有两兄弟一直在寻找的东西……



游戏画面比拟动画效果！



◀与前作一样，仍然是由RACJIN负责制作。

荒川弘亲自设计的原创角色！

苏菲·贝鲁克曼

因为某种原因结识了爱德兄弟，是按照被赋予的“使命”行动的14岁少女，凭借强烈意志力行动的她会与注重个人感觉的爱德发生冲突。左手背上附有神秘的“烙印”。在为了营救处于危险的两兄弟时能够呼唤出奇迹。

罗梅欧·克雷金 中将

担任巴鲁多兰军司令官，身经百战的军人，年龄虽然只有44岁，但实力与立下的战功却远远超出了这个水平。但野心很大，并不满足于目前所处的位置，平时将主要精力都用于部队的训练以及技术的开发，拥有值得整个巴鲁多兰骄傲的维纳斯小队。

维纳斯·罗斯玛利亚 中佐

担任巴鲁多兰军司令部，独立编成部队——维纳斯小队队长职务的28岁女性指挥官，她穿着的鲜艳红色军服是整个小队的标志，而罗斯玛利亚也被人称为“巴鲁多兰的红玫瑰”。她的实力无论是在敌军还是己方都是没人质疑的。

简单的操作，爽快的ARPG！

通过简单的操作就能够发动各种华丽的招式攻击敌人，爽快感极高；通过积累经验值角色的各种能力都可以得到提升，让玩家体会到在战斗中成长的乐趣……这些就是“《钢之炼金术师》系列”一贯的特征。在前作中，通过流畅的动作发动各种连击技倍受玩家好评，而在本作，同样会将重点放在如何通过最简单的操作达到最爽快的效果。下面就介绍一下新作的战斗部分，看过之后相信大家会对游戏的期待度激增！

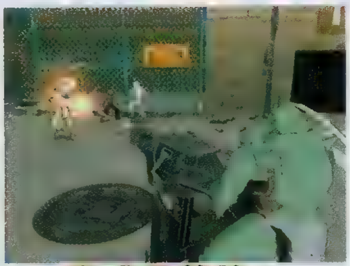
在3D空间华丽地战斗！

游戏通过制作精细的3D画面力求能够将“钢炼”缜密、复杂的世界观表现出来。而对于战斗来说，只有在3D空间才能让玩家体验大魄力的战斗。

▲身体前倾，打点很高的后踢腿。正如画面所示，镜头的应用完全配合角色的动作，也只有这样才能真正表现出充满魄力的战斗。

▲▶如同某种必杀技，阿德使出带有爆炸效果的攻击命中了敌人。不仅是人物、背景，游戏对于光、影效果的表现也是相当出色的。

在战斗中使用炼金术！



正如游戏标题所示，炼金术在游戏，尤其是在战斗中是必不可少的一项。在前作，玩家能够通过利用地图上配布的各种物品炼成出武器或道具等。而爱德还能够利用炼金术将自己的右手炼成强化甲剑，攻击更加多样化。本作在继承前作战斗系统的前提下，应该还能习得更多更奇怪的炼金术吧？

炼成机关枪？

炼成强化甲剑！

▲▶出现在连续攻击中的甲剑。在攻击过程中通过炼金术还能够实现多种连击方式，战斗充满了变化。

New 能够交替使用爱德与阿鲁！

在前作，战场上阿鲁主要是按照玩家下达的指令行动，协助爱德进行战斗。而在本作中，玩家可以通过切换角色的方式控制阿鲁参加战斗，相信感觉会与之前完全不同。

◀▲与爱德相比，阿鲁攻击的破坏力相当大，相应的爽快感也就更强。在战斗中根据实际情况选择主战的角色，将会成为顺利过关的关键！

将敌人轰飞！

阿鲁也能够使用炼金术！

◀▲与爱德一样，阿鲁也能够使用各种炼金术。虽然目前还不能确定，但会有很大可能性出现阿鲁专用的炼金术。

New 倍受期望的双人协力！

在本作，终于能够实现FANS期望已久的双人协力战斗了！玩家将通过分割屏幕的方式分别控制两兄弟，相互协力共同在游戏中战斗。这样就会衍生出诸如分别行动、协力前进或是一人主攻另一人从旁支援等各种战术，而且还会出现华丽的合体攻击，相信一定会比单人作战更有乐趣！

协力攻克难关！

▲▶爱德在正面进攻，而弟弟阿鲁则在后方使用炼金术进行支援。打倒周围的敌人，保证炼金术的成功才是首要关键！

▲操控机关枪的阿鲁。爱德的任务就是把敌人吸引到射程范围内……

▲两人协力战斗，战斗方式与战术都将有很大的改变。

© 车田正美／集英社、东映アニメーション
©BANDAI 2005 图片为开发中画面

一辉

从地狱苏醒的不死鸟勇者

PS2 DVD-ROM	BANDAI	4月7日发售预定	FTG
	游戏人数 1至2人	记忆容量78KB	7140日元

在电视动画放映结束15年后，《圣[illegible]，再次成为圣斗士，一起来体验充满[illegible]

为了守护女神

曾经在漫画界、动画界大受好评，成为一个时代代表的《圣斗士星矢》，在今年的4月7日即将以游戏的全新形式在PS2上复活！新作《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》以动画"黄金十二宫篇"为题材，将有包括黄金圣斗士在内超过20名角色登场，展开激烈的战斗。原作的剧情、各个人物的动作以及《圣斗士星矢》中标志化的小宇宙，都将在游戏中完全忠实再现！

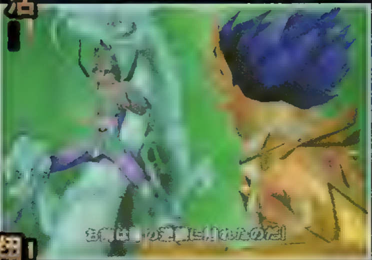
故事模式 再现黄金十二宫篇

作为游戏的重头，故事模式将以"黄金十二宫篇"为基础，通过即时演算的形式将原著中的对话与情节忠实再现。当然，包括古谷彻在内的豪华声优阵容将为游戏中的角色配音，而当年担任动画系列总指挥的森下孝三也将参与游戏的制作！这一切都是为了能够让玩家体验到最原汁原味的《圣斗士星矢》。

▲青铜圣斗士们为了阻止成为邪恶化身教皇的野心，开始了战斗。

传说的情节复活

▲对话使用了特殊的表现效果。



如同天马般在天际飞翔！

▲在战斗部分，玩家要控制青铜圣斗士与黄金圣斗士战斗。

故事模式各章角色分配

[illegible]	[illegible]	[illegible]
决战！黄金十二宫	星矢	穆
黄金的野牛！亚尔迪	星矢	亚尔迪
幻影的迷宫	瞬	撒加
师徒对决！	冰河	卡妙
在生与死的狭间	紫龙	迪斯马斯克
醒来吧，艾欧里亚！	星矢	艾欧里亚
复活的不死鸟！	一辉	沙加
天平座之剑	—	—
猩红毒针！最后的 Antares	冰河	米罗
艾俄罗斯的遗志	—	—
禁断的庐山亢龙霸！	紫龙	修罗

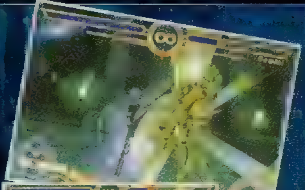
通过简单的操作 就能够再现圣斗士的战斗！

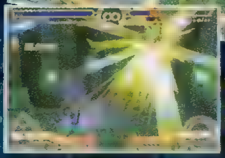
[illegible]玩家只需使用□键与其他键配合就可以发动。在本作，绝不会出现以往格斗游戏中[illegible]的指令，相信即使是不擅长FTG游戏的玩家也能够轻松享受战斗的乐趣！而作为游戏的特色——"小宇宙等级"和"小宇宙爆发攻击"，将会使玩家找回当年的感觉！

小宇宙攻击——○键 消耗小宇宙值进行攻击！

▲[illegible]只需要通过简单的按[illegible]组合就能够轻松发动

通常攻击——□／X键 通过组合或连按发动实现连击！





◀连按[illegible]键就能够发动[illegible]的[illegible]击

投掷——□／X键+R1键 防御不能的华丽技！

▲[illegible]完全忠实于原著

除此之外的其他动作

[illegible]	[illegible]
Dash／受身	△键
长距离 Dash	长按△键
防御	R1 键
小宇宙爆发（紧急回避）	□键 +X 键 小宇宙 Level2 以上
小宇宙燃烧（蓄气）	按住□／X 键
上步（特殊）弱攻击	→＋□键
上步（特殊）强攻击	→＋X 键
小宇宙爆发攻击	按住○键 小宇宙 Level3

圣斗士们的战斗将展开！

小宇宙等级
发动各种攻击所必须的能量值

所谓小宇宙，就是用来表示圣斗士小宇宙的高低。在游戏中，无论是受到对手的攻击还是防御住敌人的进攻，位于画面下方的能量槽都会慢慢累积。当累积到一定程度后，小宇宙等级便会相应提升。提升小宇宙等级后，角色就能够发动更多、更强力的攻击与特殊能力了。

▶小宇宙只有达到相应等级

▶小宇宙的等级将直接决定必

小宇宙等级的3个阶段

小宇宙 Level1

角色处于小宇宙不足状态。无论是攻击力还是防御力都很低。即使发动必杀技也无法发挥出其真正的威力。

小宇宙 Level2

攻击力与防御力都有所上升，必杀技也开始能体现出实用性。另外还增加了紧急回避技。

小宇宙 Level3

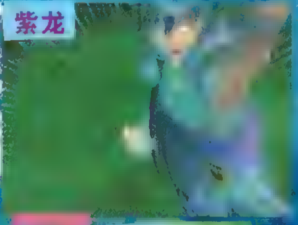
角色的攻击力与防御力都达到最高，同时还能够使用最强的小宇宙爆发攻击！

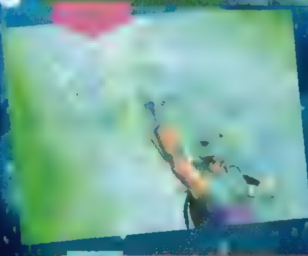
小宇宙爆发攻击
小宇宙等级到达顶点时发动的最强之拳

小宇宙爆发攻击是只有在小宇宙等级到达3时才能使用的圣斗士最强的攻击。在发动小宇宙爆发攻击时，不仅会有大魄力的动作表现，给对手造成的伤害也是非常可观的！作为圣斗士的精髓，游戏中出现的小宇宙爆发攻击，无论是动作还是效果都是完全按照原作设计制作的。

天马流星拳！

庐山升龙霸！





曙光女神之宽恕！

星云锁链！

对战模式“千年战争”再现梦幻般的战斗！

游戏除了重现原作剧情的故事模式外，还为玩家准备了其他模式。能够实现原作中从未出现、梦幻般战斗的“千年战争”模式便是其中之一。在这里，玩家能够选择青铜圣斗士、白银圣斗士以及黄金圣斗士等众多角色自由对战，实现在原作中不可能出现的战斗！

天马星座 星矢：天马星座的青铜圣斗士。标志性的必杀技是每秒种能够打出！百拳的天马流星拳。

天龙星座 紫龙：天龙星座的青铜圣斗士。[illegible]

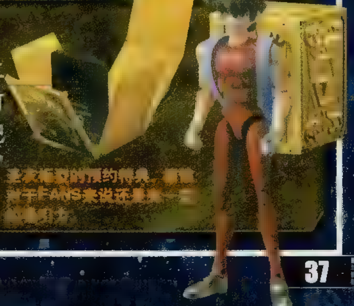
天鹅星座 冰河：天鹅星座的青铜圣斗士。[illegible]操控冻气进行战斗。

仙女星座 瞬：仙女星座的青铜圣斗士。所使用的锁链拥有感受敌人的小宇宙，[illegible]出防御的能力。

凤凰星座 一辉：凤凰星座的青铜圣斗士。如同凤凰一样拥有不死之身，[illegible]的斗士。

别致的预约特典！

如果预约《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》，便可随游戏获得能够完全打开、圣衣柜型的PS2记忆卡盒。如果配合已经发卖的“圣斗士圣衣神话系列”模型，可以实现原作中经典场面。



东瀛采风

坂垣伴信先生·直击专访

TECMO 常务执行董事
Team NINJA 部长

坂垣伴信 Tomonobu Itagaki

1992 年进入 TECMO 公司，担任过程序设计，曾经手过的作品有“《死或生》系列”、《忍者外传》等，为全球知名度相当高的游戏制作人之一。

DOA 系列制作人在畅谈制作理念之余，也公开表示今年5月的E3展将有新作曝光！

在刚刚结束的中国台北电玩展期间，微软摊位的重头戏之一，就是邀请了日本著名游戏制作人坂垣伴信先生与广大玩家见面。对于这位创造了“《死或生》系列”、《忍者外传》等人气作品的制作人，相信各位玩家都有许多问题想询问，因此笔者就趁此机会，与坂垣先生进行了面对面访谈，为大家逐一揭露各种尚不为人知的秘密！

“请多看看《死或生 终极版》的开场动画吧

这跟最新作有不少的关联哦……（坂垣）”

随着时间流逝而不断进化的“《死或生》系列”

记者（以下简称记）：首先我们就从《死或生》谈起，这个系列已经发展近10年了吧。在这些作品中您觉得完成度最高的是哪一款呢？

坂垣伴信先生（以下简称坂垣）：“《死或生》系列”包含各平台、各语言版本，目前已推出大约15款作品。[illegible]，例如在美版改成日版时，经过一个月的时间，那么游戏内容也就会有一个月份量的进度，可是美国玩家会生气地说“为什么日版比较好！？”，而日本玩家则生气地说“为什么美国先出！？”（笑），所以现在不同语言的版本我们会尽量在同一时期发售。而且现在因为 XBOX 有硬盘，所以对于较先推出的版本，我们也可以采用网络下载的方式来让它更新为最新版。而目前为止完成度最高的作品，当然是最新作《死或生 终极版》了。在画面等各方面都相当地成熟了，而且还可以用 XBOX LIVE 连线对战呢。

《死或生3》是女性美与格斗完美结合的颠峰之作！

记　那么在“《死或生》系列”中许多充满魅力的角色里，您较常使用的是哪几个呢？角色的服装有可能利用网络下载来追加吗？发型是否能够再做出更多变化呢？

坂垣　我最常使用的应该是霞（KASUMI）、绫子（AYANE）和雷芳（LEI FANG）吧。因为她们都很容易使用，即使是初级玩家随便按按键感觉也能赢上几场，这种角色在以核心玩家为主的格斗游戏中是一定要有的。[illegible]再说我们正在着手进行下一部作品，时间上也很有限啊。而角色头发部分，因为那是最耗硬件资源的地方，所以硬件能力还是最大的关键因素，例如土星版的头发摆动就几乎没有。当然，如果是在次时代新主机上推出的话，一定就能比现在的作品有更为丰富的动作。

记：这么多角色与服装，是如何设计出来的呢？

坂垣　“《死或生》系列”共有7位角色设计师，一开始是先由我决定各个角色的个人资料再提供给他们，而不告诉他们更为具体的形象，全都交给他们去发挥。我是有自行设计李剑（JANN LEE）、霞与绫子的服装啦，不过[illegible]

记　这次《死或生 终极版》的背景中加入了许多能与角色互动的动物以及物品，这些灵感都是从何而来呢？

坂垣　可以说是受到《MUTHU（ムトウ踊るマハラジャ）》这部印度电影的影响，在剧中有许多动物跟着演员载歌载舞，相当地生动，所以我们这次也加入了许多动物以增加互动性，[illegible]为了让画面更漂亮、动作更多，使玩的人玩得愉快、在一旁看的人也看得开心，所以才做了这样的设计。

记　发售表上的下一部 XBOX 作品《死或生 code：Cronus》，据您所说它既不是格斗游戏，也不是运动类型或动作类型，那么它到底是怎样的内容呢？

坂垣　现在还不能说啊（笑）。透露一点故事发展好了，它是[illegible]我们预定将会把那之后的故事发展，以及后来的所谓“超人开发计划”等做更详细的描述。至于以前曾经提过的《死或生3 ONLINE》的可能性，现在已经决定中止了，因为我们想到了更加有趣的事喔。

记　以前曾经提到过《死或生4》与《死或生 code：Cronus》是不同的，那么它又会出在哪台主机上呢？

坂垣　如果《死或生4》是《死或生 code：Cronus》的小孩子在打架那玩家会生气吧（笑）。[illegible]在近期会有更多详细的资料公开。

对各平台与次时代主机的见解

记　在您制作《死或生 终极版》时，有没有什么因为时间不足等因素而没有做出来，感到遗憾的要素呢？

坂垣 这方面应该是没有的，因为我们延期了很多次啊（笑）。像当初PS2刚公开时，我们也立刻展出了《死或生2》的影像，其实那只用了3个月的时间制作而已。要做到那样的品质，不少厂商恐怕得要花上一年的时间吧？这就是因为我们有足够的技术力。

而现在的PS2游戏，虽然可以做到让图像边缘的“锯齿”减少，但相对的却会变得比较不鲜明，所以说并不是只要没锯齿就行了。

记 不少厂商的作品常常都会跨平台发展，贵公司对此看法如何呢？

坂垣 对我们来说那是多余的事，并没有必要那样做，因为XBOX就已经提供了我们最好的硬件资源与开发环境，

毕竟太贪心而跨平台发展是不太好的，虽然有可能一口气大为扩展，但也常常会反而因此而毁掉。

记 《死或生》有可能像其他格斗游戏那样改编成动画吗？

坂垣 我是有动画化的念头，但是现在的动画因为大量生产的关系，作画品质普遍很低，甚至比我们小时候看的动画还糟糕。如果能够有《王立宇宙军》那样的水准，那么倒是可以做，不过工作人员会累翻就是了。（笑）总之目前是没有这样的预定的。

记 那么您对近期的新款掌机与将来的次时代主机看法又是如何呢？

坂垣 新主机方面，我并没有PSP，但是NDS却买了2台，那种与人共享时光的感觉实在很棒，所以就我个人而言较为喜欢NDS。相对地PSP就有点不上不下的感觉，虽然画面很漂亮，但XBOX当然更棒，要玩就玩XBOX不是比较好吗？所以我对PSP就没啥兴趣了。而对于将在E3上公开的微软次时代新主机，我觉得因为它是使用与一般电脑相同的芯片，所以开发资金能很容易回收成本，风险比较低，这与2000年当时我们选择了XBOX是相同的理由。SONY的次时代主机方面，因为它的芯片都是由该公司内部自行开发，对于这样的挑战者我想是值得支持的。

至于任天堂的“Revolution”我就完全不清楚了，毕竟他们一直都在水面下活动。不过我个人是很喜欢任天堂游戏的，

蕴涵在《忍者外传》中的制作概念

记 您的另一部作品《忍者外传》是为什么要做成现在这样的高难度呢？

坂垣 最近不少的游戏都太容易了，那不是很没趣吗？虽然做法很多，

所以还是照着我想要的方式来做。如果硬是想要在困难和容易之间取得平衡，那也只会让游戏变得没趣而已啊。以前我玩过《辟邪除妖》，里面的角色在战斗中死去就真的消失而无法复活，这样会让人感到难过，但也是乐趣之一，所以制作《忍者外传》时我也想让大家了解这种“被干掉的趣味性”。之所以选择隼龙当主角，当时的考虑是如果以女性角色来当主角，那一定能大卖，但是这样一来得到的评价就有失公平了，由于希望大家能认真对游戏本身下评价，所以这第一款动作游戏才会采用男性主角。目前是通过网络免费下载的方式来追加新关卡等资料，而为了照顾到没有XBOX LIVE的玩家，

记 你这次是第一次来台北，对于台湾的游戏界有什么印象呢？

坂垣 因为我昨晚（2月25日）才抵达台湾，所以还没有什么印象可言，（笑）不过接下来到会场上的时候，

要

说来台之前对台湾的印象嘛……由于《死或生 终极版》在台湾比日本早3天发售

记 最后，请您再表达一下自己的感受。

坂垣 感谢那些一直支持TECMO游戏的玩家，Team NINJA一定会继续为广大玩家奉献更多更好玩的游戏。

本次的专访日期是2005年2月26日

期待TECMO能够再次给我们新的惊喜！

“如果硬是想要在困难与容易之间取得平衡，那也只会让游戏变得没趣而已。”（坂垣）

Dead or Alive Ultimate

死或生 终极版

● XBOX ● 2004年11月3日 ● 7800日元

虽然是重制版，但仍然堪称是“《死或生》系列”作品中最高峰的作品，也是系列作中首款对应XBOX LIVE的作品。

NINJA GAIDEN

忍者外传

● XBOX ● 2004年3月11日 ● 7800日元

以TECMO公司的名作《忍者龙剑传》为蓝本制作，并且是坂垣制作人的首款动作游戏，游戏的难度也是具有挑战性的。

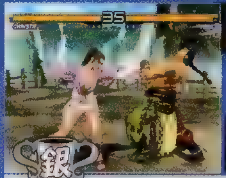
访谈后记　更多的期待，更大的掌声

与玩家近距离的互动，也充分展现出身为一位世界级游戏制作者的亲和力。

在访谈中，坂垣先生显露出他对于作品的自信及身为制作人的骄傲，并且不会刻意隐瞒什么，也因为这种开放的态度，才让本次采访问出了许多意外的答案，得到了不少的收获。坂垣先生接下来的作品，想必应该就是《死或生4》与《死或生code_Cronos》了，由于他也说过在E3前后会有正式发表，就让我们一起来期待这位敢说敢做的制作人又会创造出如何惊人的作品吧！

铁拳 5

PS2　NAMCO　3月31日
FTG　1至2人　7140日元



PS2 总分 33 银

© 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS

电玩太郎

《铁拳》的确是一代比一代成熟，尤其是在开发技术方面，虽然街机版使用新的基板制作，然而移植至PS2上却一点也看不出差异。系统上与过去的系列作相比其实并没有特别的改动，同样地有大量的角色可供选用。另外加入了像《VF4》那样为角色改头换面的服饰要素。可惜本作品并没有加入对应网络对战的要素，使之吸引力减半。迷你游戏“DEVIL WITHIN”也相当不俗，CG动画的素质更是绝赞，可谓格斗迷必玩之作。

猫部

总算是烂船都有三斤钉，虽然3D格斗游戏目前已发展到难以创新的境地，但《铁拳5》仍让人感受到它的威力。无论游戏画面，还是操作性及判定都已达到了非常高的完成度。此外，家用机版可让玩家重温一至三代，以及加入了动作游戏元素的“Devil Within”模式，更追加了各大插画家的新人物设定，自然是铁拳FANS的必买之作。

小志幽凉

如果提到著名的街机格斗游戏，便一定是“《VR战士》系列”和“《铁拳》系列”，本次移植至PS2上的《铁拳5》，虽然画面未算做十足的街机素质，但也已经很不错了，除了街机版的模式外，还追加了迷你动作游戏“DEVIL WITHIN”模式，令人感觉非常充实。此外，各角色有趣而又有个性的ENDING，找来名画师为人物设计新的服装等要素也都是卖点，使初学者能够乐在其中，不喜欢格斗的朋友也值得买来玩玩。

赤目黑龙

《铁拳5》的玩法与以往的差别不大，系统方面明显向《VR战士4》作了一定程度的“借鉴”，所以在游戏之中加入了购买道具和改变服饰颜色等新元素，希望借此能令玩家更有新鲜感，而且还加入了和以前的“ASSAULT MODE”差不多的“DEVIL WITHIN”模式，令游戏再不是单一的格斗游戏。总的来说，《铁拳5》是近期内绝对值得买回来玩玩的好游戏。

罗马之影

PS2　CAPCOM　3月10日
6980日元

PS2 总分 30 铜

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

电玩太郎

又一款以古罗马帝国为题材的作品，不过取向却有所不同。此作品以两位主角来分担不同的剧情，一方是不停地在竞技场上杀敌求生，另一人则要暗中潜入寻找线索。游戏操作性不俗，即使战斗主要在斗技场中进行，却有许多不同的玩法，因此也不会令人感觉沉闷。然而某些竞赛相当难玩，甚至会有让玩家扔手柄的可能。至于潜入部分的陷阱也相当多元化，解谜方式更是层出不穷，是款佳作。

小志幽凉

当提到此作是由稻船敬二负责监督的时候，可能会与“《鬼武者》系列”混为一谈。事实上此作的玩法跟《鬼武者》完全是两回事，游戏中主要分为决斗部分和潜入部分，两者的游戏性完全是两回事，决战部分的动作够丰富，而且武器存在耐久值的设定也令游戏的难度大大提高。潜入部分虽然某些方面有些牵强，不过论游戏性而言还算可以。总的来说，这款作品游戏性十足，不过似乎过于暴力了。

义经

集动作与冒险元素于一身的作品，以近期颇为流行的中世纪欧洲为大舞台。游戏的两个主角其中一个的重点是战斗，另外一个的重点是解谜。这两个部分都各有特色。游戏整体流程并不算太长，而且分为不同章节，适合游戏时间较少的玩家。解谜方面颇具心思，不过与NPC合作的战斗场面则显现出AI的笨拙了。

Dr.Game

眨眼一看还以为是《恶魔猎人》、《鬼武者》一类的3D动作游戏，想不到玩了一会儿却发觉是个相当有趣的作品。游戏中除了有纯战斗的部分之外，还有潜入解谜的部分，两者相互出现，令玩家不太容易感到沉闷，再加上斗技场气氛的营造十分出色，又可让玩家掌握到罗马帝国的一些历史，是近期值得一玩的作品。

洛克人 X8

PS2　CAPCOM　3月10日
AC　1人玩　6090日元

PS2 总分 29 铜

© CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

猫部

美版早已推出，日版却要在本月才能发售。游戏保留了“《洛克人X》系列”的高难度特色，不过无限次CONTINUE令初学者也可以轻易上手。系统方面可从X、ZERO及AXL这3个角色中选择2人进行游戏，可在有需要时相互转换角色。此外双人合作技、COMBO COUNTER等新要素都令游戏的爽快感增加，喜欢“《洛克人X》系列”及前作《X7》的朋友不容错过。

赤目黑龙

其实“《洛克人X》系列”的玩法来来去去都是一个模式，能够出到第8代实在已经算是一个奇迹，对笔者而言，本游戏的吸引力已经大不如前，而在游戏之中加入了合体技及道具制造，可算是有了那么一点新意，不过仍摆脱不了固有的“洛克人模式”，新鲜感绝对不足。幸好游戏的操作方面仍能保持水准，该游戏整体而言算是不过不失吧。

Dr.Game

一向给玩家带来超高难度刺激感的“《洛克人X》系列”又来了！可能是厂商收到太多投诉了吧，本次特别加入了可无限次接关的Easy难度，相信对于过去曾忘而却步的那部分玩家来讲会有相当强的吸引力。此外，芯片开发等新系统对初级玩家也很有帮助，笔者尤其欣赏双人联手使出的“W攻击”，就好像真的与其他玩家一同游戏一般。

秀吉

虽然“《洛克人X》系列”已推出过那么多集，但仍然有相当不俗的素质，实在令人高兴。在新作中，玩家需要利用3位主角的特技来解开每一个难关，相当考验玩家的智慧。另外，“《洛克人X》系列”一向以高难度见称，而本作则加入了难易度设定，就连初学者也能够轻易顺畅地进行游戏，对于广大玩家来说也许是一件好事。而游戏中还新增了CHIPS开发系统，使游戏玩法倍添乐趣。

伊苏 纳比斯汀之匣

PS2　KONAMI　3月10日
1人　7140日元

PS2 总分 29 铜

© 2005 Konami Digital Entertainment
© 2003 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved

小志幽凉

相隔了一年多终于移植至家用版的“《伊苏》系列”最新作，本次除了画面以全3D来显示外，还追加了跳跃的动作，令游戏的玩法跟以往有不少的区别，不过难度仍然是那么高。虽然本作的故事剧情未算非常突出，不过也有些令人意外的部分，以一款ARPG而言作绝对能满足玩家的需要，没玩过电脑版的玩家建议要好好玩一玩了。

义经

近期日本Falcom的移植作品不断出现，去年在PC上推出的“《伊苏》系列新作就是其中之一。游戏一改以往2D制作的风格，首次使用3D技术制作。系统方面也增加了不少的新元素，BOSS战继承该系列的一贯特色，充满了挑战性。而与之前的PC版相比还加入了新的迷宫，喜欢动作RPG游戏类型作品的玩家绝对不能错过了！

赤目黑龙

由电脑移植到PS2上的动作游戏，其实相对于以前的ARPG，《伊苏 纳比斯汀之匣》的确更像是一款动作游戏。除了在动作方面进行了改进之外，利用3D技术制作的《伊苏 纳比斯汀之匣》似乎比以往的作品感觉还要差，幸而仍能保留一些独有的“《伊苏》系列”特色，否则游戏其实可以改为另一个名字推出。移植版唯一的优点似乎是加入了大量新的道具，至于其他方面则表现平平。

Dr.Game

电脑版已推出了差不多一年之后才移植到家用机上，实在是有点迟了。该游戏仍然继承了本系列的特色，就是故事的世界观颇为狭小，仅有一、两座村落，而且道具和剧情事件的数目太少，令人无法感到故事的宏大，幸好动作操作部分尚算出色，作为一款动作RPG游戏，仍有一定的可玩性。系列的FANS则务必要继续支持下去了。

总分：金强劲推介 36–40　银强劲推介 32–35　铜强劲推介 28–31

三国志X

PS2 SLG KOEI 3月10日 9140日元

PS2 总分 28 铜

© 2004-2005 KOEI Co., Ltd./KOEI NET Co., Ltd. All rights reserved.

小志幽凉

“《三国志》系列”出到第十集，前作的口碑并不见得很好，也因为如此本作追加了不少的新元素。首先强化了全武将的设定部分，能从每位武将的视点展开游戏，不过也因为能做的事情过于自由、情报众多，因此要完全适应需要一段时间。新追加的舌战和战役等虽然是本作中新追加的，不过未必给玩家带来了惊喜，幸好有关的历史事件有所增加。

义经

“《三国志》系列”的最新作，游戏再次采用以武将为主角的系统，而且还加入了“舌战”等新元素。基本上与前几代采用相同系统的作品差别不是太大，不过由于采用了军团制的关系，使用君主时难以操纵所有部下的行动，不时会发生意料之外的战斗，这多少令玩家会感到有些不便，其余元素则算保持了该系列的一贯水准。

Dr.Game

笔者一向对三国的历史兴趣缺缺，故此对相关的游戏也只是感觉一般。不过本次游戏则加入了不少的新要素，例如可以选择使用不同的武将，攻略方式也有所差别，而且内容方面似乎是着重战略多于战术，但是在细节方面却有不少瑕疵，比如操作界面略嫌繁复、太多史实事件阻碍了游戏的正常进度等，留给玩家自由发挥的空间还是比想像中少了一些。

秀吉

这是KOEI的“《三国志》系列”中比较逊色的一代，内政系统尚算可以，但战斗明显比之前的几代简单得多，再加上可让玩家使用的计谋十分少，令“战争”变成一场单纯以兵力来决胜负的游戏，实在表现不出“《三国志》系列”游戏的精髓所在。不过，笔者颇喜欢部队在大地图上的移动与战斗的方式，期待下一代能够在各方面都有大幅改善。

Project：Snowblind

XBOX /PS2 /PC FPS Eidos 3月 7140日元

ETC 总分 29 铜

© 2005 Eidos Inc. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Inc. Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Eidos Group of Companies.

电玩太郎

以未来香港为背景的FPS游戏，玩家扮演的主角于第一关便战死了，之后经改造获得超能力。另外能够入侵电脑系统的设定也相当新鲜，尤其是遥控敌方机器人为自己开路好不过瘾。画面方面只算合格，但任务相当多元化，所以能产生一关接一关玩下去的欲望。操作方面与同类游戏相比并无太大差别，只是选择特殊能力和手榴弹的操作很容易出错，特殊能力的实用度也一般，因为战斗时很少会有时间考虑该用在哪里。

猫部

以香港为战场的第一人称视点射击游戏，厂商运用了XBOX强劲的机能，做出了有别于一般FPS游戏的类似卡通风格的画面，画面相当特别！武器方面虽然可选择的不多，不过古怪的武器却相当有趣，连接XBOX LIVE更可以最多16人对战。至于类似《骇客帝国》的时间停顿效果及特殊的透视能力却不谈不上有什么新意。整体来说仍是XBOX上一款不俗的FPS游戏。

义经

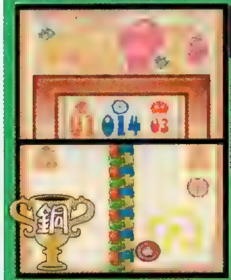
又是一款典型的欧美式3D射击作品，武器种类丰富是必然的。除此以外，与近年来的同类作品一样，本作还设有像电影《骇客帝国》那样的慢动作超能力以及其他的特殊技能。就个人而言，这一阵子的同类游戏几乎也如同一个模子翻出来的一样，实在没有什么太大的吸引力。故事以香港沦陷为故事背景，不过竟然涉及到引发世界大战，剧情实在很荒唐。

秀吉

以香港为背景的游戏作品，身为中国人的我们当然要一试啦！虽然《PROJECT：SNOWBLIND》跟同类型游戏的玩法差不多，画面也只属一般，但它仍有不少可取之处。比如能够入侵敌人的电脑，操控它们行动来完成每一关，绝对不只是打打杀杀那么简单。另外，本作的任务数量十分多，招式也很多元化，是一款很不错的FPS游戏。

吃豆写真

NDS NAMCO 3月10日



NDS 总分 31 铜

电玩太郎

由玩家自己绘画吃豆先生将鬼吃掉过关，乍看之下会觉得好像很无聊，然而玩下去之后才会发现其趣味所在。随着玩家不断过关，可作出的行动会逐步增加，而规则虽然简单，却有丰富的战略性，就算是同一关也有不同的过关方法，而且“死”了可从该关重新开始，非常具有挑战性。画面方面可能会比较欠缺吸引力，然而好游戏并不一定要靠漂亮的画面，本作品正是一个真实的写照。

猫部

同样是活用了NDS的触摸屏特性，快速一笔画出吃豆先生，将画面上的鬼通通吃掉。此外还要留意上方画面，随时改画箭头向上发射，将上画面的鬼射下来等操作，使此游戏的玩法变化多端。不过在游戏之前先要好好练习“画鬼符”的方法，否则就不能顺利地画出鬼来。总的来说，这是一款互动性相当高的体感游戏，NDS玩家值得一试。

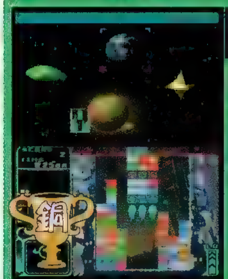
赤目黑龙

虽然《吃豆先生》是历史非常悠久的游戏，然而利用NDS的触摸屏功能，竟然可以转变为一款“另类”的动作游戏，实在不得不佩服NAMCO游戏制作人员的创意！游戏规则虽然简单，不过却不允许玩家有失误，否则便会立即GAME OVER。就难度而言可能是太高了一点，不过却充满了挑战性，无论玩家是否喜欢以前的“《吃豆先生》系列”游戏，都应该会迷上这款新作。

Dr.Game

虽然游戏的基本概念仍是来自于《吃豆先生》，但是放在NDS之上，改为使用触控笔来操作，却另有一番味道，令游戏时的趣味性大大提升。特别是当玩家熟悉了操作方法之后，便自然能感觉到它的乐趣所在。可惜一旦失手之后必须从刚开始的地方重新再玩，这是该游戏中一处的比较严重的缺点，而且整体的耐玩度也相当有限。

陨石大战



NDS 总分 31 铜

电玩太郎

方块游戏发展了多年，老实说要有新意的确是相当困难的，然而这款《陨石大战》却做到了。本作品最特别的地方是发挥了触摸屏的特性，游戏的基本方针虽然仍是将同色方块移在一起，但组合后却不是单纯的消除，而是点火发射，而且会受到重力影响，有的需要在发射后点火。不过因为方块只限上下移动，有时会受到新出现方块的限制，这一点略嫌美中不足，但爽快感的确高，最适合出外乘车时玩。

小志幽凉

一款活用了NDS触摸屏特性的很有创意的PUZ游戏，利用上下移用方块的方式令水平方向的3个方块消去，从而使方块射上太空，而在不同的惑星上所消去方块的方法也有差异。玩法虽然简单但有一定难度，尤其是最初不能适应大量方块落下时可能会感到无所适从，当熟悉后才能发现游戏的精髓所在。而最特别的莫过于可进行惑星和道具的合成，与一般的PUZ游戏相比，自然另有一番新意。

猫部

在日本评价相当高的作品。其实游戏玩法也多少来自于元祖的《俄罗斯方块》，不过经重新包装后，换以保卫地球的形式重现。只要玩家将并排三个一样的方块组合起来就可以将落下来的“陨石”推回去。玩法简单，模式丰富有趣，无论是初学者还是方块类游戏的老玩家都可以感受到它的趣味性。

秀吉

一款十分有趣的方块类游戏，玩家可以利用进行游戏时得到的点数，制作一个特别的“星球”。而在不同的星球中，陨石的消灭方法也会不同，简单来说，即可让玩家创造属于自己的关卡。另外，本游戏的操作方法和规则也十分简单，即使很少玩方块游戏的玩家也能够轻松上手，而对于上级者而言，这款游戏仍有一定的难度，平衡度极佳。

总分：金强劲推介 36-40 银强劲推介 32-35 铜强劲推介 28-31

MUSASHIDEN 武蔵伝II BLADEMASTER

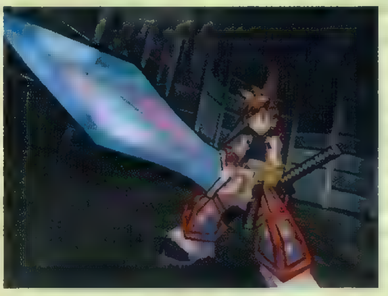
日版《武藏传 II》发售日遥遥无期，而美版则已经率先发售了！虽然在前作的阴影下原本素质很高的《武藏传 II》让人感觉变化不大，但如果能够忽略美式配音风格的话，作为一款ARPG无论是游戏系统还是战斗时的手感都是相当出色的。

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	3月15日发售	ARPG
	游戏人数 1人	记忆容量600KB	49.9美元

在战斗中学到的才是最有用的！

操作介绍

左摇杆	步行／奔跑
右摇杆	调整视角
○键	发动特技
X 键	跳跃／对话／搬运
XX 键	二段跳（取得神器后）
△键	大剑攻击／放下
□键	攻击
START	开启菜单
L1 键	防御
L2 键＋△键	大剑技
R1 键	锁定（有距离限制）
R2 键	快速更换大剑或特技



看过以前杂志对《武藏传 II》相关报道的读者一定都知道，在本作中存在着名为“见切”的战斗系统。这里的所谓“见切”，就是指武藏通过特殊方法学习敌人的特定招数。而这就是武藏获得各种攻击技唯一的方式。说起来很复杂，但上手后会发现很简单，在游戏的最开始（得到大剑后）玩家按照提示就能够马上掌握。下面我们就简单介绍一下。

①按住 R1 键锁定敌人并蓄力（左侧会出现蓝色的蓄力槽）。
②成功蓄满后靠近敌人诱使其发动攻击。
③在目标的攻击即将命中的瞬间按□键（会有“！”提示）。
④成功后按照画面提示输入相应操

注：在 Mouna Temple 中能够遇到史莱姆状的敌人，从它那里可以学得特技“Inner Refuge”。发动后虽然不停消耗MP而且无法移动，但全身无敌，可以说是顺利通过游戏中后期的必要条件，一定要第一时间习得。

任务流程简介

游戏采用完成任务的形式发展剧情。虽然每一话的具体要求都不相同，但可以简单地概括为：

①查看地图（R2键），前往特定地点（五角星标志）触发剧情。
②前往指定的地点。
③按照具体要求达成目标。
④ BOSS 战
⑤回城后触发情节完成任务。

中后期BOSS战说明

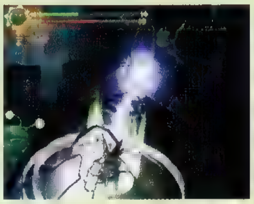
Scarlet Kraken

正面强攻，当 BOSS 受到一定伤害后会从嘴里吐出弱点。针对其攻击方式建议装备“Sword of Earth”后发动大剑技，利用无敌时间回避。飞行道具可以用移动轻松回避，但要注意落地后地面上的黑色区域是有判定的；横向水柱需要把握时机才能用二段跳躲过，信心不足的话还是用大剑技来躲吧。

Moltan

因为 BOSS 是火属性的，因此必须装备“Sword of Water”。平时以回避为主，与 BOSS 保持一定距离的话火球或双手攻击都能够轻松回避。BOSS 发动前扑攻击时才是机会。先发动大剑技冻住BOSS的双臂，再跳上去用大剑技攻击头部（需要寻找角度以及时机），这样反复 4 次基本都能搞定。

The Crimson Gorger



最开始比较简单，所有攻击基本都能通过左右的连跳躲过。当 BOSS 伸出钳状舌头咬住作为跳板的甲虫时，玩家就要跳过去猛砍，但不要贪，两套连击后就要躲开，否则会被吃下去（连转左摇杆＋□键能够挣脱）。之后换成大个子的BOSS，会多一招从尾部放电。理论上要用二段跳躲，但时机不好把握，还是建议大家装备“Sword of Earth”后发动大剑技……

Arachnolia

最初先攻击 4 条腿（变白即可），发生情节后利用在周围长出的植物做平台跳上 BOSS 背部猛攻（植物两旁都有蛛网可做跳床），反复几次便可击破。

Ashura

初期注意观察BOSS手中剑，攻击颜色最正的才能造成伤害。打掉手中所有剑后，BOSS 主体分离。作为上半部的剑身整体都有判定；下半身的突袭可以用特技“Inner Refuge”安全躲过。

Gandrake 及其手下

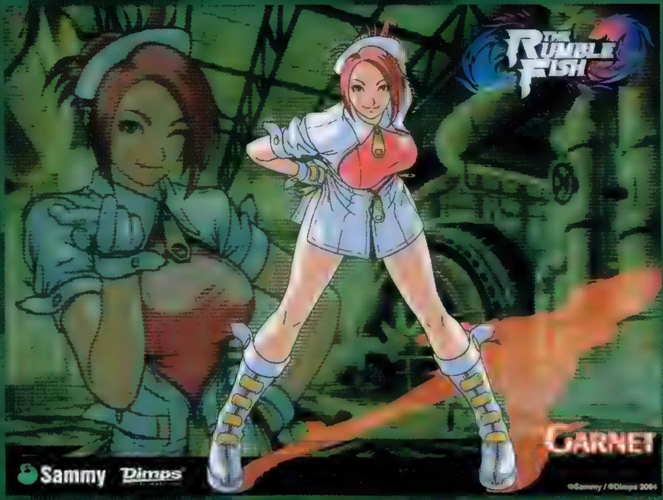
相对来讲这几个家伙反而更简单，不仅攻击防御低，而且行动非常有规律。如果已经学会特技“Inner Refuge”则更是简单。

Gandrake Nebulized

胸前发光后全身都有判定。除了攻击力高之外没有什么可说的，大部分攻击都能通过跑动回避，实在躲不过去就发动“Inner Refuge”特技吧。

Gandrake

一招决胜负！看这架势就应该明白要干什么了，如果真不知道……发邮件来问吧。



斗鱼

——话题格斗游戏登陆PS2！

街机版的《斗鱼》虽然并不能算是什么大红大紫的格斗游戏，但在目前2D格斗日趋匮乏的状况下，仍然有不少支持者。现在，这款游戏终于移植到了PS2上，让更多的玩家能够参与这场为生存而战的地下格斗大会！

PS2 DVD-ROM	SAMMY	2005年3月17日发售	FTG
	游戏人数1至2人	记忆容量97KB	7140日元

非法地下格斗大会开幕！

在游戏中，玩家要从12名充满个性的角色中挑选一人参加名为“F.F.S.”的地下格斗大会。虽然同为SAMMY制作，但《斗鱼》的系统与“GG系列”差别很大，下面我们就来介绍一下。

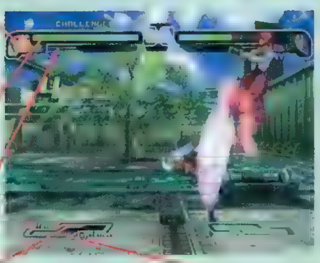
基本操作

十字键：移动
□键：LP 轻拳
△键：SP 重拳
X键：LK 轻腿
○键：SK 重腿
R1键：D 回避

使用角色
显示玩家使用的角色头像。

体力槽
显示玩家剩余的体力值。

防御值
防御敌人的攻击时防御值会减少，减为0后继续防御角色会出现防御崩坏。



※DG也会随着时间的经过而增长

Offense Guage（OG）
随着玩家的进攻而增长

Defense Guage（DG）
防御敌人攻击后增长

基本系统一览

名称	输入	备注
前冲	→→	—
后闪	←←	后闪瞬间无敌
高跳	↓↑	—
空中防御	（空中）←	—
投摔	← or → +SP	同时同方向输入为拆投
受身	被吹飞攻击后按任意攻击键 + ← or →	[illegible]高度限制
上段回避（GD）	D键	对下段攻击和投摔无效
GD 攻击	GD 中按任意攻击键	攻击力固定，不受按键影响
下段回避（AD）	D键 + ↓	角色跳起回避下段攻击
AD 攻击	AD 中按任意攻击键	攻击力固定，不受按键影响

特殊系统一览

消耗OG型

Advanced Attack（AA）
发动方式：SP+SK
OG 消耗：50%

突进攻击，多用于取消普通技。发动后攻击无论是命中还是被防御，都不会出现硬直可以后续普通技或必杀等攻击。是连续技成立、发展的关键。

Offensive Arts（OA）
发动方式：根据角色具体要求
OG 消耗：100%

与普通必杀技相比攻击力更高的必杀技。另外，判定也会相应上升，因此使用度高。主要接在普通攻击、必杀技后面重创敌人。

Jolt Attack（JA）
发动方式：LP+LK
OG 消耗：100%

防御不能技。命中后，对手会在一定时间内进入行动不能状态，而这时玩家就能够有充足的时间发动各种攻击。但由于会耗尽OG，因此只能进行简单的连续攻击。

消耗DG型

Impact Break（IB）
发动方式：防御中根据对手的攻击按← +D or ↙ +D
DG 消耗：50%

共分为两种：防御上段攻击时为←+D；防御下段攻击时为↙+D。成功发动后不仅不会损伤体力，更重要的是不会因为防御而出现硬直，第一时间恢复状态展开反击。

Quick Recovery（QR）
发动方式：被攻击吹飞后按D键 orD键 + ←、→
DG 消耗：50%

发动后，角色能够马上在空中由硬直状态恢复正常（能够跳跃、攻击与防御）。主要用于躲避敌人的追击或拉开与敌人间的距离。不过需要注意的是如果被敌人先读将会比较被动。

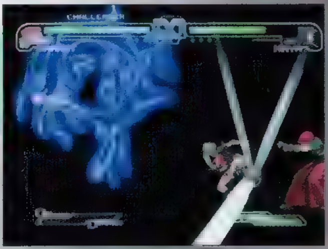
Defensive Arts（DA）
发动方式：根据角色具体要求
DG 消耗：100%

作为防御反击的超必杀技。虽然攻击力不高，但可以有效中断敌人的压制攻击，避免出现防御崩坏，更能够在劣势下转守为攻。

全消耗型

Critical Art（CA）
发动方式：根据角色具体要求
OG、DG 消耗：100%

只有在OG、DG全满的情况下才能发动的超必杀技。拥有最强的攻击力，能够在关键时刻转败为胜。



游戏的隐藏要素

在最初，玩家只能使用10名角色。在任意难度中，玩家在接关的情况下完成故事模式，便可以使用隐藏角色Greed；如果在没有接关的情况下完成游戏，就能够使用隐藏角色Hazama以及场景Laboratory。

红忍 血河之舞

《红忍》是一款以忍者为主题的动作游戏，游戏标榜的是暗杀而非力拼，因此在进行游戏时玩家必须谨慎地行动，避免被敌人发现，玩法上跟一般的动作游戏有很大分别，绝对值得大家一试。

© 2005 Vivendi Universal Games,Inc.

基本操作

□键：攻击	○键：使用道具	△键：使用道具	X 键：跳跃
L1 键：防御	L2 键：蹲下	R1 键：锁定目标	R2 键：投掷
SELECT 键：打开道具栏		L1+□键：神速（忍术全满时）	

踏上血红女忍者之道

——忍术、技巧逐一讲解！

PS2 DVD-ROM	VIVENDI UNIVERSAL GAME	已发售	ACT
	游戏人数1人 记忆容量130KB		7140日元

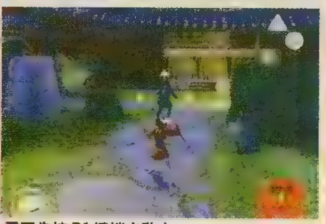
蝶忍引路

在任务进行途中，玩家有机会遇上一些粉红色的蝴蝶，只要在接近它时按下□键就可以获得有用的提示，而这些指示往往能引令大家顺利过关，所以千万不要忘记查看。另外，在地面或墙壁上会印着白色的蝴蝶标志，这个标志是指示玩家接下来要前往的方向，只要跟着这个标志走便能到达目的地。

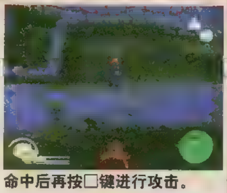
问路于蝶。

铁铉攻击

利用“铁铉”攻击敌人是最基本的战斗技巧。玩家先要按 R1 键锁定敌人，然后再按□键即可将铁铉钩在目标身上，成功后再按一下□键就能对目标造成伤害。但要留意，使用铁铉是有距离限制的，太远或太近都不能使用铁铉，在目标进入铁铉的攻击范围内，左下角的标志会变成红色，相反则是黄色。



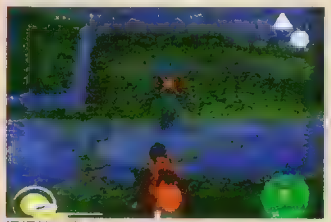
需要先按 R1 键锁定敌人。



命中后再按□键进行攻击。

瞬杀

“瞬杀”为近距离的“一击必杀技”。首先按 L2 键蹲下，同时按着 R1 锁定敌人然后慢慢从敌人的后方接近。当达到一定距离时，在目标的头上便会出现一个“杀”字。此时玩家放开L2键，再按□键攻击便可使出瞬杀。瞬杀可以说是最有效的进攻手段，不仅十分实用而且威力强大，并且在成功瞬杀敌人后更可获得忍具及过关后的经验值，因此玩家一定要尽快熟练掌握。



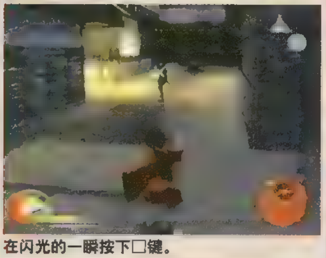
慢慢接近敌人。

成功时敌人头上会出现一个“杀”字。

瞬刻

“瞬刻”是利用铁铉发动的远距离“一击必杀技”，成功时敌人会立刻被干掉。至于使用方法很简单，只要在未被敌人发现的情况下使用铁铉命中目标，当敌人身上发出一道白光时立刻按下□键就能达到一击必杀的效果。

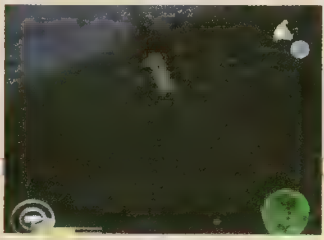
按 L2 键贴紧墙壁接近敌人。



在闪光的一瞬按下□键。

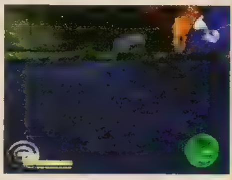
壁走

所谓“壁走”，顾名思义是在墙壁上行走。只要之前让红先进行短距离助跑，就可以由地面直接冲上墙壁。利用壁走可以越过一些挡路的障碍物，而助跑的距离越长，可以在墙壁上行走的距离也就越长，另外按 X 键可在壁走中进行跳跃。



水遁

当红跳进入水里或离开水面时会发出声音，而这往往能引起敌人的注意。如果不小心被敌人发现，可以按L2潜入水中。此时红会利用一支小竹管在水中呼吸，所以潜入水中多久都没有问题。

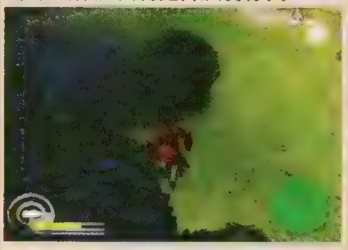


气遁

必须使用特定的道具才能发动“气遁”。在发动期间，红的身体会变得半透明，这样便可以避过敌人的耳目。但此时只能慢慢地移动，绝不能用普通的速度移动或奔跑，否则马上会被敌人发现。

忍着地

由高处跳下时，往往会发出一些声音而引起敌人的注意，如果想消除这些声音，大家便要在着地时按 L2 键来“忍着地”，这样就不容易被敌人发现了。

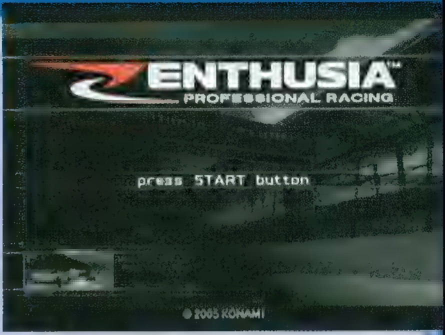


使用忍具

在游戏中共有十三种能够使用的道具，它们均有各自的用途，以下简略地为大家介绍一下：

药：	回复少量体力
秘药：	回复大量体力
烟玉：	被敌人发现时使用，可顺利逃走
吹箭：	射出有毒的针，击中敌人的头可一击必杀
苦无（くない）：	忍者爱用的飞镖，按 R2 使用命中率上升
气遁：	使用后可令红不被敌人发现，但只能缓步移动
绯走：	能借气流移动到高处
护符：	可以让红复活
铁爪：	使用后可挂在天花板上
忍者装：	增加红的防御力
水蜘蛛：	使用后可在水面行走

极速狂飙赛 ENTHUSIA~PROFESSIONAL RACING



《极速狂飙赛》是模拟驾驶游戏的最新作，它有着非常独特的游戏模式，例如以世界排名第一的车手为目标，通过不断的比赛来提升自己的驾驶技术，并且获得更多的新车。此外，还有类似节拍游戏的特殊驾驶模式，是赛车迷近期值得一试之作。

操作简介

键位	一般操作	驾驶时	键位	一般操作	驾驶时
左摇杆	选项	方向盘转向	L1	——	切换离合器
十字键	选项	——	L2	——	上一个档
□键	取消	刹车	R1	——	手动刹车
△键	取消	切换视点	R2	——	下一个档（1档以下是倒车）
○	决定／解说	VGS显示切换			
X	决定	加速	START	解说	显示暂停选单

PS2 DVD-ROM

KONAMI	2005年3月17日发售	RAC
游戏人数1至2人	记忆容量480K	6800日元

游戏模式一览

ENTHUSIA LIFE——玩家通过使用不同的车学习驾驶技能提升排名，目标是成为世界第一车手。

DRIVING REVOLUTION——以特定的速度通过赛道上排列的投影板，达成指定以上成绩可过关。

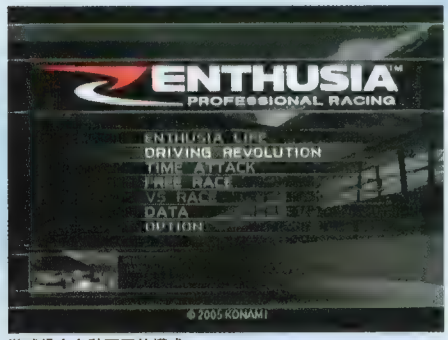
TIME ATTACK——会为玩家计算时圈速的练习模式。

FREE RACE——自由设定赛道、车型及行驶圈数的驾驶模式。

VS RACE——以分割画面，两人同时进行的对战模式。

DATA——显示各种资料，包括已储存的驾驶过程、车厂介绍等资料。

OPTION——游戏各选项设定，包括读取档案、按键设定等等。



游戏设有多种不同的模式。

VGS系统

VGS即是"图像荷重系统（VISUAL GRAVITY SYSTEM)"，启动的话于画面中下方会有车轮转向及车身重心移动的图像显示。可以从中看出是否有效地运用车身荷重、车轮是否会出现空转等等。

画面中下方就是VGS系统。

ENTHUSIA LIFE

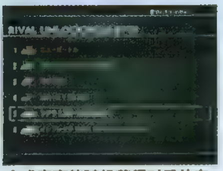
此模式开始时玩家可从12款车中选择其一，然后展开你的竞赛生涯，目标是提升自己的驾驶技术及排名，每参加一场比赛便会经过一周。开始时玩家处于最低的排名，于选单中有5个项目，"RACE"是参加比赛。"CAR CHANGE"是转乘其他车辆。"REST"是休息回复体力。"GARAGE"是进入车库为车辆进行各项调整，以及进行测试行驶。"RECORD"则是看自己的行车纪录。

开始时选车非常重要。

参加比赛会有5位对手，取得不同的名次会给予特定的分数，注意每周都会有数场不同的赛事可供选择，而各赛事之中都会有个数值，那代表玩家的胜出几率，数值越高对玩家便越有利，所以初期最好选一些有5分以上的比赛参加。另外还会根据玩家在比赛中的表现再有评分而获得SKILL POINT，达到一定的数值后车手以及使用的车都会提升等级，而完成赛事后更可随机从5位对手车中抽选其一成为奖赏车，于下次比赛中自由选择，不过也有可能会抽不到任何车。

赛事下方显示玩家的胜算。

比赛后会有评价。



完成赛事能随机获得对手的车。

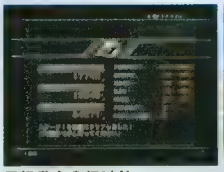
还有就是此模式中设有一个"DRIVER HP"项目，当比赛中车辆受到碰撞就会不断递减数值，变成0时就算完成比赛也不会获得分数，也不能参加下周的赛事，必须选择"REST"休息来进行回复。

碰撞时画面左下角显示玩家的DHP。

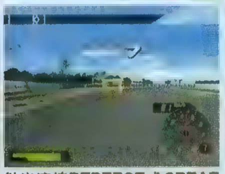
DRIVING REVOLUTION

这是一个考验玩家驾驶技术的模式，基本上可称为驾驶版的节拍游戏。在赛道上设有多个不同的透明投影颜色板，玩家便要驾车逐一通过。而根据车辆速度及驾驶表现会变色，并且中间会有一条升降的指示棒。玩家在通过投影板时的速度会影响评价，分为PERFECT、GREAT、GOOD和BAD，总而言之能保持通过时指示棒在中间便是最好，当完成赛事后便会有总评分，必须获得C级或以上的评价才能挑战下个关卡（STAGE），完成一个级别（LEVEL）后可挑战更高难度的等级，当然想取得在FREE RACE使用的隐藏新车，就要努力获得高评价了。而要获得高评价，就要成功做出连续COMBO（而要获得S级最多只能有两个GREAT，其他都必须是PERFECT）。

1）代表玩家以规定速度行驶	
2）代表低于规定速度	
3）代表高于规定速度	
4）中间的指示棒出现曲折代表车速若再快一点便会获得最高的评价	
5）上下出现橙色标记则是提醒应该稍微减速。	



目标是全S级过关。



做出连续PERFECT或GREAT才可获S级评价。

达到一定条件会有奖赏车。

游戏心得

本游戏最主要的就是以上提到的两大模式。在"ENTHUSIA LIFE"开始时选择参赛车及赛事相当重要，其中福士NEW BEETLE会是较佳的选择，其次就是安全驾驶，见冲就撞只会损耗DRIVER HP，到时要休息一周便得不偿失了。至于"DRIVING REVOLUTION"只要细心留意投影板中间的指示棒控制加减速，其实并不像想像中那么困难，当然，此后的关卡会越来越难，但经过反复练习要过关也是有可能的，因为它并非重视时间，而是速度的掌控。

三国志X新手指引

光荣的“《三国志》系列”向来都会在PC版之后不久出家用机版，由于PC版有繁体中文版，因此在国内，大多本系列的玩家都比较熟悉PC版；但相比起来，家用机版也会有自己的特色。用手柄操作时的众多快捷键、详细的说明和帮助、新增的各种隐藏要素等等，即使你已经熟悉了PC版，玩起来仍然别有一番风味。这次我们会简要介绍《三国志X》的游戏系统，同时还会给出一些资料和秘技，相信对正在或打算玩的玩家会有所帮助。

PS2 DVD-ROM	KOEI	2005年3月10日发售	SLG
	游戏人数1人	1800KB以上	8800日元

文：SEED

PS2版全新剧本

本作的PS2版和PC版的分别之一就是增加了一个特别的剧本，也就是剧本9：250年1月，英雄集结；游戏中所有人物都会在这个剧本中直接登场，同时并无年龄的设置，你会同时看到吕布、姜维等各时期的名将；不过和《太阁立志传V》等游戏的混沌模式不同，各地的君主、城池、武将等仍然比较接近史实。要这个模式出现很简单，只要你的记录卡里面同时还有《真·三国无双4》的记录，那么进入游戏后就会提示增加了“英雄集结”这一剧本。顺便说一下，光荣的SLG游戏大多是记录卡杀手，以前PS上的游戏经常要占用整个记录卡（15格），而本作就要求1800kb以上的记录卡容量……

▲当记录卡中已经有《真·三国无双4》的记录时，就会出现上图所示的提示，追加新的剧本。

▲在本作中可以和何玉凤、秦香莲、崔莺莺等女子成婚，而女武将也可以有嫁给白玉堂之类的选择……

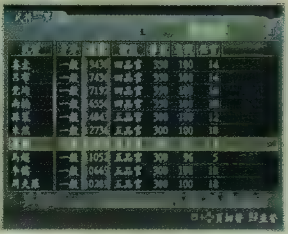
游戏系统简介

本作可以说集合了前几作的特色和优点，强化了收集内容，增加了结婚生育的设定，品质相当出众，推荐喜欢SLG游戏的玩家都去尝试一下。游戏中可扮演任何武将，当然也可以自造新武将前往这个三国乱世，这一点明显是借鉴了“《太阁立志传》系列”。顺便说一下，在游戏中见过一定数量的武将之后，会增加新武将可选择的颜CG。

选择非君主的话，就要不断完成任务和依赖来提升自己的勋功、名声以及各种经验值，玩过《太阁》的都应该非常熟悉，这里就不多说了，还是来直接说说成为君主之后的事情吧！

1.都市

每年的1月，在10日之前前往宫城就会进行上一年的评定，去年总勋功最高（要超过1000）的会受到表彰。另外在宫城中选择政厅可分配各种任务，军事方面初期多用训练、补充、合流，新建可暂缓，建议利用说得有私兵的在野武将来快速增加部队，有时候还会有很强力的兵种。此外有特定设施（例如步兵编制所）并且满足经验要求的话，可对兵种进行强化。注意兵种的组成不要过于单一，因为战斗的时候是有骑兵＞步兵＞弓兵＞骑兵这样的循环相克的。另外木牛等兵器对战斗有明显帮助，记得尽早制造。



内政方面首先要提升的就是技术，只有技术达到上限才能筑城，筑城后农业、商业、技术的上限会随之增加，连城中部队的上限也会增加。城池的最大规模是巨城，特殊设施也同样是要筑城后才会出现的。农业和商业的数值分别影响每个季度的钱和兵粮的收成，技术到上限或者人手足够的话也要注意开发。需要注意的是，进行各项内政活动都会降低治安，而治安过低就会导致暴乱，使得城池的各项数值，乃至部队的数量都会明显下降，因此一定要记得派人专门提升治安。

人才方面主要是靠抓敌方武将和登用在野武将来获得的，前者可在胜利之后登用捕获的武将，当然也有人是不肯马上被登用的，不要一时兴起杀了他们，增加自己的仇敌。后者虽然也可以登用认识的敌方武将，但是由于忠诚度的原因，成功率会很低，相对而言在野武将就容易登用得多。登用武将时记得派遣军师推荐的武将，一般都能够顺利完成，此外自己和登用对象的好感度提升的话，就能够比较容易地亲自登用成功。

住民设施中酒家是非常重要的，除了经常可以在这里打听消息之外，还可以接受各种依赖，按时完成之后再回去就可以获得相应的奖励。注意同时只能接受一个依赖，未完成或者中断之前是不能接受其他依赖的，可按L2键来随时查看依赖以及进展情况。有的依赖需要找特定的人选，此时前往指定的都市，看到设施右上角有红色的小人就表示是要找的人就在那里。如果想接受特定的依赖，可以不断进出酒家查看，依赖会随机改变。不过一些特定的依赖要求名声较高，还有些依赖要在一定的区域才会出现，例如在长安会遇到修理长城的依赖，在成都则会有修理栈道之类的依赖。

此外一个比较新的要素就是在政厅中裁决百姓的陈情，注意这是有成功率的，因此最好事前记录。陈情顺利裁决的话，可以相应增加自己的名声、城市的数值等。遇到有商人来帮你交易米或钱的时候，成功的话会大幅增加自己的储备，但也可能失败而血本无归。一般来说，金额越大成功率就越低，但基本上三个选择中总有一个会成功。裁决时与内政相关的有时数值会增加得相当明显，而且这也不会影响到治安。

2.地图

离开都市之后可以自由前往全国各地，当然，一些无法通行的山顶之类的是无法前去的……在地图上行走会遇到各种情况，例如得知某处有人才隐伏、遇到盗贼、拣到金钱等等。移动时可以选择特定的都市、据点甚至军队，也可以按□键直接回自己的居城。此外还可以登录5个自己最常去的都市，这样就不需要慢慢选择了。至于最近去过的5个都市，则可以利用履历来快速前往。如果你什么都不想做，也可以在大地图上待机几十天……

3.特技

特技分为内政、战斗、计略、一骑、舌战、称号等6类，每类7个，共42个特技。新武将的特技是随机的，一般多试试可以选到约11个特技，所有的特技的习得条件和具体效果如下页表格。

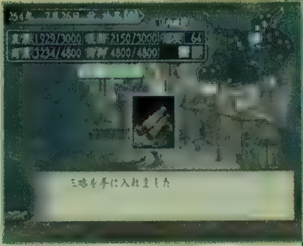
名称	习得条件	效果
内政		
农业	农业经验 200	农业指令中能延长实行时间，提高效果
商业	商业经验 200	商业指令中能延长实行时间，提高效果
技术	技术经验 200	技术指令中能延长实行时间，提高效果
改修	改修经验 200	改修指令中能延长实行时间，提高效果
治安	治安经验 200	治安指令中能延长实行时间，提高效果
征兵	步兵、骑兵、弓兵经验 100	征兵时能得到高经验和士气的士兵
训练	步兵、骑兵、弓兵经验 200	实行训练指令时效果上升
战斗		
突击	骑兵经验 500	可实行“突击”指令
火矢	弓兵经验 500	可实行“火矢”指令
一齐	步兵经验 500	可实行“一齐”指令
镇静	战斗回数 5	可实行“镇静”、“平静”
鼓舞	战斗回数 10	可实行“鼓舞”、“奋起”
奇袭	战斗胜利回数 20	可实行“奇袭”、“急袭”
隐密	战斗胜利回数 10	可实行“潜行”、“隐密”
计略		
同讨	计略经验 200	可实行“同讨”指令
足止	计略经验 300	可实行“裂帛”、“足止”
诱引	计略经验 400	可实行“诱导”、“诱引”
混乱	计略经验 500	可实行“混乱”、“伪报”
天文	计略经验 600，技术经验 400	可实行“天变”、“风变”
地理	计略经验 600，谍报经验 400	可实行“落石”、“落穴”
石阵	计略经验 700，改修经验 400	地图上可设置“石阵”

名称	习得条件	效果
一骑		
回复	一骑讨回数 5	一骑讨时可实行武技“回复”
气合	一骑讨回数 15	一骑讨时可实行武技“气合”
气炎	一骑讨回数 30	一骑讨时可实行武技“气焰”
受返	一骑讨最多连胜回数 10	一骑讨时可实行武技“受返”
弹返	一骑讨最多连胜回数 30	一骑讨时可实行武技“弹返”
三段	一骑讨胜利回数 10	一骑讨时可实行武技“三段突击”
螺旋	一骑讨胜利回数 30	一骑讨时可实行武技“螺旋突击”
舌战		
威压	舌战回数 15	舌战中可使用“威压”
抗辩	舌战胜利回数 10	舌战中可使用“抗辩”
反论	舌战胜利回数 30	舌战中可使用“反论”
扬足	舌战回数 5	舌战中可使用“扬足”
论破	舌战回数 30	舌战中可使用“论破”
挑发	舌战连胜回数 10	舌战中可使用“挑发”
面骂	舌战连胜回数 30	舌战中可使用“面骂”
称号		
军师	智力 70，计略经验 700	可自由实行“计略”指令
名士	名声 700	放浪时可实行“说得”，侵入时可实行“笼络”
提督	水战经验 500	水上战有利，不会漂流
间谍	谍报经验 700	进行“情报调查”时，间谍被敌人发现仍能继续获取情报。
酒豪	酒盛经验 200	在酒家可实行“宴会”指令
医者	农业、商业、治安经验各 400	可实行“治疗”、“诊疗”
仙人	仙术经验 500	不会被卫兵抓到

能力提升完全秘诀

1.学习

在智力学问所锻炼可提升经验，经验到100则智力+1，当然也要付出时间和金钱的代价，其他能力也都有类似的学习设施。如果是我方城市的设施，那么收费会少一些，下面就来给出全部都市的特色。



2.特殊依赖

一般的依赖只是获得金钱或者物品，但是也有一些特殊的依赖，完成后是能够提升能力的，下面就来看看具体是哪些吧！

修行

各种能力的修行，无限期，完成后名声+8，还会获得相应的奖励物品。

舌战10连胜

和智力高于自己的人进行舌战，并取得10连胜，注意每个人只能舌战一次。这个依赖并无限期，完成后获得易经、名声+30、智力+1。

一骑讨10连胜

和武力高于自己的人一骑讨，并取得10连胜，注意每个人只能交战一次。这个依赖并无限期，完成后获得三略、名声+30、智力+1。

七王都巡り

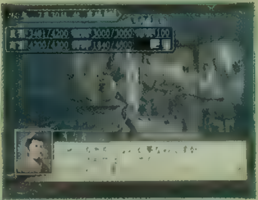
寻找七处古都，这个依赖并无限期，完成后获得金2000、名声+15、魅力+1，具体地址如下。

秦	长安
楚	江陵
齐	平原
燕	蓟
韩	许昌
赵	邺
魏	陈留

七名所巡り

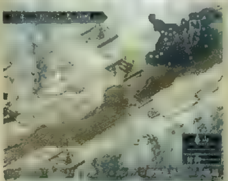
寻找七处名胜古迹，这个依赖并无限期，完成后获得吴子、名声+15、统帅+1，具体地址如下。

洛阳	白马寺
长安	始皇陵
蓟	桃园
小沛	孔庙
江陵	玉泉寺
江夏	黄鹤楼
吴	甘露寺



灵山巡り

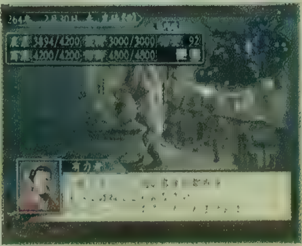
寻找五岳名山，期限180天。全部找到后全部能力+1，回酒家完成依赖后金+500、名声+8、仙术经验+60，五岳的具体位置如下：



泰山	北海附近
嵩山	许昌左上
恒山	蓟左方
衡山	长沙左下
华山	长安附近

特产巡り

寻找有指定特产的所有都市，这个依赖并无限期，完成后获得吴越春秋、名声+15、政治+1，具体情况如下。



名产	都市
鱼	襄平、北海、江夏、会稽
果物	蓟、河内、武威、永昌、桂阳
陶瓷器	南皮、西平、柴桑、交趾
油	晋阳、江陵、零陵
麦	上党、陈留、长安、永安、襄阳
茶	下邳、庐江、武都、建宁、宛、长沙、建业
棉花	小沛、天水、新野
绢织物	许昌、成都、上庸、南海
米	寿春、梓潼、吴

3.究级秘技

这个秘技是上一条特殊依赖的再利用，注意除了最后一条之外，其他依赖都是无限期的，而且要完成后才会加能力。只有“灵山巡り”是有限期的，而且找到五岳后就马上全部能力+1。因此找到后不回酒家完成依赖，而是等限期过了再回去，这样依赖并未完成，下次还可以继续接，唯一的缺点就是期间无法接其他的依赖。另外注意这个依赖一般只能在西蜀的都市酒家中看到，例如成都、永安、梓潼等，只要名声超过200，一开始就可以直接去接这个依赖。如此循环，用不了多少年，数据全满就可以轻松达成！

攻略特工队

Ys THE ARK OF NAPISHTIM

—— イース —— ナピシュテムの匣 ——

自从前一代《伊苏Ⅴ》的发售经过了整整8年的时间，终于在PC上推出了续作《伊苏Ⅵ 纳比斯汀之匣》，并经过了1年的时间移植到PS2上。本作除了为PS2版重新制作的人物和场景，还加入了多种全新的要素和3DCG，另外还增加了PC版所没有的“アルマの试练”。由于硬件机能的差异，PS2版无法完全展现出于PC版一样的画质，但由于增加了新要素，所以可玩性比PC版提高了很多。所以不管是对于玩过PC版的玩家，还是第一次接触本作的玩家都相当值得一玩。

系统介绍

PS2 DVD-ROM	KONAMI	3月10日发售	ARPG
	游戏人数1人	记忆容量191KB	7140日元

与PC版不同之处

1. 全新制作角色和怪物的造型。
2. 插入新的影像。
3. 除了主角以外的所有角色（包括NPC）加入了语音。
4. 所有影像全部3D化。
5. 追加新迷宫“アルマの试练”。

基本操作

左摇杆（十字键）	移动
○键	攻击
×键	跳跃
□键	使用道具
△键	使用魔法
L1、R1键	武器快速切换
L2键	走步
START键	打开主菜单

特殊攻击

名称	操作方式	效果
连续斩	连按○键	最多可以3次连续攻击
跳斩（上突き）	跳跃上升过程中按○键	能够打空中飞行的敌人
下刺（下突き）	跳跃下降过程中按○键	对横向攻击判定大的敌人有效
冲斩（ダッシュ斩り）	轻点一次方向键的前方再按○键	对前方敌人连续攻击两次
冲跳斩（ダッシュジャンプ）	冲斩的途中按×键	比普通跳跳得更远

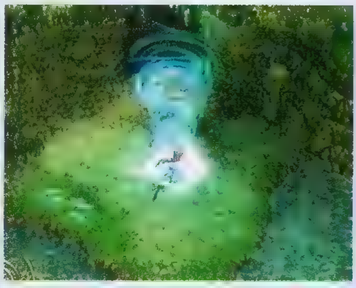
小技巧：虽然冲跳斩准确的操作方法是冲斩的途中按×键，但是如果按键的时机太慢就不能跳得很远，也就是说冲斩和按×键之间的时间间隔越短，才能跳的更远。所以建议使用冲跳斩的时候同时按○键和×键，这是理论上冲跳斩最远的距离。

使用艾玫拉司剑（エメラスの剑）的特殊攻击

风之剑利瓦特

剑魔法：龙卷风（メイルストローム）

简介：威力最平均的一把剑。利瓦特的特性就是攻击次数多，只要学会剑技旋风的话除了最基本的3次连续攻击以外还可以继续攻击5次，对付普通杂兵时非常有效。剑魔法龙卷风的无敌时间长，而且还能攻击上方。总的来说三把剑当中最好用的一把剑。



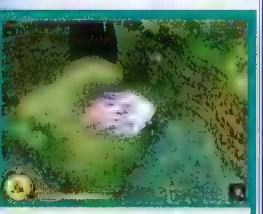
火之剑布里兰特

剑魔法：烈焰（イクスプロージョン）

简介：攻击力最高，缺点是攻击速度慢，所以一般常用在BOSS战中。剑技火焰虽然发动速度慢，但对前方向的攻击判定很长，对付经常使用前冲攻击的敌人。剑魔法烈焰算是火焰的加强版，同样对前方向的攻击判定长，如果等级高就能给予敌人很大的伤害。

雷之剑艾力克希尔

剑魔法：闪电（ライトニング）



简介：它是三把剑当中攻击力最低的一把剑。由于普通连续攻击都是前刺攻击，所以攻击范围小，但前方向的攻击范围很广。剑技雷电是冲刺攻击，作为技能的实用性并不高，该技能的真正用途就在于移动。有些平台只有利用雷电才能够顺利通过，具体在攻略中详细介绍。剑魔法闪电是追踪型多段攻击。由于是自动追踪目标，所以命中率非常高，在BOSS战中会发挥其真正威力。

升级所需要的晶石数量以及修得的技能

等级	需要晶石数	备注
1	0	—
2	5	习得剑魔法
3	13	—
4	24	习得剑技
5	88	—
6	230	剑魔法等级升为Lv2
7	600	—
8	1540	魔力槽自动上升
9	4010	—
10	10900	剑魔法等级升为Lv3
11	100000	魔力槽上升速度加快

小技巧：打杂兵时最常用的剑技，旋风。游戏中解说发动旋风的时候需要一定的节奏来按5次键，但实际上只要成功地发动旋风第二招，剩下的只要连按键就能够发动。但是发动第二招并不简单，比较简单的方法是先看准发动旋风时出现在角色周围的一条较粗的圆圈。“圆圈出现的一瞬间”按○键，在这一瞬间玩家是看不到圆圈的，所以需要掌握这个时机来牢记这一瞬间。

异常状态一览

	名称	效果
	毒	HP慢慢减少，但不会下降至1以下
	过重	速度极度减慢，而且跳跃力也会下降
	混乱	操作按键相反
	诅咒	攻击力和防御力下降

一切异常状态都可以使用相应的解除道具或装备相应的饰品、接近纪录点的方法来解除。此外除了诅咒以外的异常状态，随着时间的经过会自动恢复。

隐藏能力幸运值

在状态栏中虽然看不到幸运值的数值，但是游戏中存在幸运值的设定。幸运值会涉及到会心一击的发动几率，从敌人身上获得晶石和道具的几率等要素。幸运值随着等级是不会改变的。只有装备盾牌"レディアンシールド"和饰品"幸运の银货"时才会提高。另外作弊模式当中有一个"把幸运值提高为最大"的作弊码。

消费（Tool）道具一览

名称	效果
チトの实	HP20 回复
蜂蜜	HP50 回复
药草	HP100 回复
骨付き肉	HP180 回复
苍の秘药	HP300 回复
カブラの辉水	HP 全回复，异常状态全回复，剑的魔力槽 MAX
命の种	MAX HP + 1
守の种	DEF + 1
力の种	STR + 1
カミオの花	毒回复
オロイの实	加重・混乱・诅咒回复
リムリア茸	全状态异常回复

防具一览

铠甲	防御力	获得方法	备注
ハードレザー	8	レダの集落 道具店	–
リングメイル	16	リモージュ防具店	–
バンデッドメイル	24	グラナヴァリス 宝箱	获得的金钱增加 10%
ブレストプレート	32	リモージュ 防具店	–
ガルヴァアーマー	42	绿水洞 宝箱	装备后会处于毒状态
エメラスアーマー	50	逃离ロムン战舰之后在エメラス工房处支付 100000 晶石获得	最大 HP 上升 10%，有时候会抵消敌人的攻击

盾牌	防御力	获得方法	备注
バックラー	6	初期装备	–
ラウンドシールド	12	リモージュ防具店	–
レディアンシールド	18	グラナヴァリス 宝箱	幸运增加
カイトシールド	25	リモージュ防具店	–
ガルヴァシールド	30	绿水洞 宝箱	攻击力 + 5
エメラスシールド	40	废都キシュガル 宝箱	魔力槽回复速度上升

剧情道具

名称	入手方法	备注
镜の欠片	グラナヴァリス	–
镜の欠片	忘却の遗迹	–
镜の欠片	绿水洞	–
ゼーメの神镜	废都キシュガル	–
アルマの羽	グラナヴァリス	Escape：可以直接回到迷宫的入口。Warp：接受"アルマの试练"
海神の护符	获得雷之剑エリクシル之后，与リモージュ的バスラム交谈	可以在水中自由行动
ロムンの键	击败 BOSS "ラーナルーナ"后，调查提督アガレス	–
提督の键	ロムン舰队	可以打开ロムン舰队中的 4 个宝箱
龙のメダイユ	レダの集落	–
カナン诸岛地图	在リモージュ第一次见面ラーバ时获得	–
バスラムへの手纸	去过リモージュ的情况下前往海岸道的桥边与クヴァル交谈	–
姉の威光	在リモージュ的防具屋购入所有防具	可以高价卖道具
海贼の火酒	トレス・マリス号 宝箱	–
金のロケット	在レダの集落用"海贼の火酒"和トクサ交换	–
ピッカード	共有四只，分别在グラナヴァリス，忘却の遗迹，阳の入江，风见の丘	–
青のタブラス	グラナヴァリス 宝箱	–
红のタブラス	ミトス参道 宝箱	–
金のタブラス	绿水洞 宝箱	–
黑のタブラス	忘却の遗迹 宝箱	–
白のタブラス	废都のキシュガル 宝箱	–

饰品一览

名称	效果	入手方法
木雕りの腕轮	DEF + 2　STR + 2	第一次前往ミトス参道的途中从イーシャ处获得
エメルの小槌	获得的艾梅尔晶石 +50%	把"カブラの辉水"交给リモージュ酒店的男子
盗贼の小手	获得的金币 +50%	获得火之剑ブリランテ后打败海岸道附近的所有敌人，再回到リモージュ与ロイド交谈
幸运の银货	幸运值增加	用"金のロケット"跟リモージュ酒店的男性交换
曙光の守护石	战死之后可以复活一次	发生ロムン舰队剧情后收集 4 只ピッカード，交给リモージュ的エミリオ
虹の欠片	增强洞窟里的光线，显示隐藏的平台	获得雷之剑エリクシル后ミトス参道的宝箱中获得
音无の铃	装备之后可以打败特定的敌人	ロムン舰队剧情发生之前，打败カナン平原西方的大蜜蜂"ピアナ・ピアス"
エルダオーブ	魔力槽回复率上升	忘却の遗迹宝箱（需要装备虹の欠片）
帝国星光勋章	获得的经验值 + 50%	ロムン舰队宝箱（需ロムンの键）
ブラッドネイル	打败敌人后回复少许 HP	忘却の遗迹宝箱
エメラスグローブ	DEF + 5　STR + 5	发生ロムン舰队剧情后，打败カナン平原西方的大蜜蜂"ピアナ・ピアス"
エメラスガード	DEF + 5　不动的时候 HP 徐徐回复	发生ロムン舰队剧情后，打败绿水洞的大水母"デアドロン"
エメラスクラウン	MAX HP + 50%	发生ロムン舰队剧情后，打败クアテラ树海西方的花妖"カポシャースラ"
ヘビーベルト	DEF + 6　处于过重状态	忘却の遗迹宝箱
ガルヴァハンド	DEF − 10　STR + 10	忘却の遗迹宝箱
ルーンピアス	防止混乱状态	クアテラ树海宝箱
返しの咒符	防止诅咒状态	リモージュ防具店
シルフェンブーツ	防止过重状态	グラナヴァリス宝箱中
白蛇の腕轮	防止毒状态	リモージュ防具店
翼神の纹章	防止所有异常状态	收集所有的タブラス，与リモージュ酒店的诗人交谈

流程攻略

●レダの集落～祈りの泉

出レダの集落，前往东北方的海岸道桥边与村长オード交谈。

前往集落东南方的祈りの泉与オルハ交谈。

前往集落西南方的月の渚与イーシャ交谈。

再回到祈りの泉发生 BOSS 战。

攻略要点

宝箱
药草
蜂蜜

建议进入 BOSS 战之前最好练到 6 至 7 级。BOSS 的弱点是腹部的宝石，其他部位攻击无效，只要靠近 BOSS 跳斩就能够轻松打败。战胜BOSS后发生一段剧情，可以获得风之剑利瓦特。

副剧情

离开集落之前与オルハ交谈可以获得增加 HP 的"命の种"。

●ミトス参道～リモージュ

经过祈りの泉前往ミトス参道。

在ミトス参道的中途与ガッシュ发生战斗。

宝箱
蜂蜜

通过ミトス参道前往リモージュ。

攻略要点

从ミトス参道到リモージュ没有其他分支，只有一条路线。ミトス参道出现的敌人只有一种，它从嘴里伸出触手，对正前方的攻击判定比较长，建议先用下刺攻击，使触手缩进去以后再用 3 连击打败它。ミトス参道中途发生的与ガッシュ之间的战斗，不管是赢还是输对剧情没有任何影响。

副剧情

来到リモージュ后首先与バスラム交谈，然后去海岸道的桥与ザクソン交谈。再回到桥的另一边与クヴァル交谈，就能获得"バスラムへの手纸"。把信交给バスラム后能获得30金钱，与クヴァル交谈可以获得"力の种"。

●カナン平原～グラナヴァリス

从リモージュ的东侧的カナン平原一直往北前进的话可以到グラナヴァリス。

在グラナヴァリス的顶部发生 BOSS 战。

攻略要点

建议前往グラナヴァリス之前把武器等级提升到4级以上学会剑技，对练级非常有帮助。グラナヴァリス一共出现 5 种敌人，其中最危险的是炸弹岩和扔炸弹岩的敌人。幸好炸弹岩的 HP 不高，而且经验值也很多，建议在这里练到 15 至 16 级左右，再去挑战BOSS。另外只露出头部的敌人只有下刺攻击才能对它造成伤害。BOSS 战依然难度很低，喷花粉的时候就拉开距离，撒种子的

宝箱
骨付き肉
アクセサリホルダ
バンデッドメイル
アルマの羽
青のタブラス
シルフェンブーツ
レディアンシールド

时候用剑技把种子全部打下去即可，只要熟练剑技的话可以轻松打败它。打败BOSS后可以获得火之剑布里兰特。

▲从图中的右下方掉下去就可以获得青のタブラス和シルフェンブーツ。

副剧情

获得火之剑布里兰特后回到リモージュ，前往ミトス参道的途中遇到ザクソン。与他交谈，在把附近的敌人全灭，回到リモージュ的ケビン处能获得"盗贼の手袋"。回到レダの集落与オルハ交谈，获得"守りの种子"。

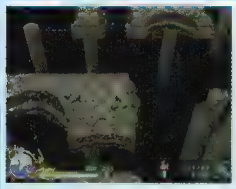
●忘却の遗迹－ゼメスの圣地

前往ミトス参道利用火之剑打开红色的门，进入忘却の遗迹。

在遗迹的最深部获得镜の欠片，发生BOSS战。

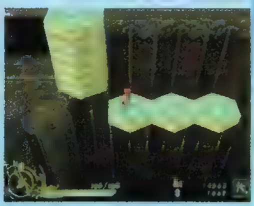
进入ゼメスの圣地获得雷之剑艾力克希尔。

攻略要点



从图中的位置利用前冲跳进入4个柱子的中间，在其中能获得"ガルヴァハンド"。如果装备"虹の欠片"的话还能利用隐藏的平台进入上面的房间获得"エルダーオーブ"。这房间里有中BOSS"マジュヌーン"，是本作中最强的BOSS，目前的等级只要被它碰一下就立即死亡。所以一定要躲避它的攻击，拿完宝箱里的道具就溜走。这里的BOSS难度比较大，每当BOSS从上往下落的时候会减少很多平台，所以进入持久战的话对我方非常不利。因此要尽量快速结束战斗，推荐使用火之剑的剑技或跳斩。

宝箱
骨付き肉
ヘビーベルト
药草
カプラの辉水
ガルヴァハンド
ブラッドネイル
アクセサリホルダ
黑のタブラス
エルダーオーブ



副剧情

从ゼメスの圣地回归之后把镜の破片交给オルハ的话可以获得"守りの种"。

把"カプラの辉水"交给リモージュ的酒店中的男子就可以获得"エメルの小槌"。

●绿水洞

前往リモージュ与バスラム交谈，获得"海神の护符"。

到カナン平原左边的区域打败大蜜蜂BOSS，获得"音无の铃"。

进入绿水洞，打败BOSS"オージュガン"，在BOSS所在的地方调查大岩石，再往回走。

进入海贼船トレス・マリス号。

宝箱
骨付き肉
ガルヴァアーマー
ガルヴァシールド
骨付き肉
药草
药草
金のタブラス
药草
骨付き肉
アクセサリホルダ
守りの种
苍の秘药
苍の秘药
カプラの辉水
苍の秘药

攻略要点

如果装备"虹の欠片"的话，可见视野会变得更广阔。另外通过第二个纪录点之后一定要装备"音无の铃"，要不然无法对会飞的敌人造成伤害。洞中出现很多种史莱姆，根据不同颜色让主角处于各种不同的异常状态。绿色→毒，红色→混乱，金色→诅咒，蓝色→过重。BOSS战时由于中间有一个湖，因此无法对BOSS直接造成伤害，只有反弹对方发出的飞行炸弹，或使用雷魔法ライトニング，这两种方法对BOSS有效。建议把雷魔法升至8级以上。左右双手的攻击力高，建议利用蓄魔力槽的时间把两只手破坏。注意经过一段时间两只手会复活。进入海贼船的机会只有一次，因此不要忘记拿"海贼の火酒"。

副剧情

把"海贼の火酒"交给レダの集落中的醉鬼，获得"金のロケット"。

把"金のロケット"交给リモージュ酒店的男子，获得"幸运の银货"。

需要注意的是"海贼の火酒"还可以直接给リモージュ酒店的男子，但如果直接给他的话只能得到2500金钱，这样太不值了。

●レダの集落～忘却の遗迹～ゼメスの圣地

前往族长的家，发生剧情。

通过遗忘の遗迹，前往ゼメスの圣地。

接着再以リモージュ→レダの集落→リモージュ→バスラム商会的顺序走。

攻略要点

这里只有发生情节，没有任何BOSS和新的场景，所以就不多说了。

宝箱
无

副剧情

无

●ロムン舰队

前往第一艘船的最深部，发生剧情后获得"提督の键"。

前往另一艘船，在地下发生BOSS战。

带着オルハ和テラ离开ロムン舰队。

攻略要点

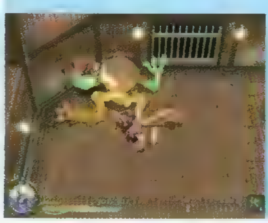
BOSS战只要注意对方滚来滚去的时候掌握路轨的话，其他的没有什么难度，如果站在毒液上面的话，移动时很滑并且还会受伤害。弱点是背面的头部，建议使用雷魔法或者跳斩。

宝箱
帝国星光勋章
10000金钱
10000金钱
10000金钱

在发生BOSS战之前的门口使用雷魔法的话，虽然看不到敌人但可以对BOSS造成伤害，算是一种BUG吧。

打败BOSS后调查舰长アガレス就会得到"ロムンの键"，只有获得这把钥匙才能打开这里的宝箱。

最后离开舰队的时候オルハ和テラ也存在HP，只要其中一个人的HP为0的话就会GAME OVER。如果用回复道具的话，会3个人同时加HP。



副剧情

无

●レダの集落～风见の丘

前往レダの集落的族长家，获得"龙のメダイユ"。

前往风见の丘，在石碑前使用"龙のメダイユ"。

攻略要点

在前往下一个场景之前，先把各地的宝箱找全。

宝箱
无

另外打败以下3个中BOSS就能得到艾尔玫斯系列三种饰品。

・妖花"カポシャースラ"→クアテラ树海西方。获得エメラスグローブ

・大蜜蜂"ピアナ・プラス"→カナン平原西方。获得エメラスクラウン

・水母"デアドロン"→水洞。获得エメラスガード

副剧情

无

●废都キシュガル

从风见の丘的祭坛进入废都キシュガル。

攻略要点

在出现杂兵的场景中，废都キシュガル算是最后一个场景。里面的杂兵攻击力都很强，所以最起码需要40以上的等级。

这里的杂兵掉的晶石很多，建议在这里攒够晶石，把所有武器等级全部升满，再把最强的铠甲也锻造出来。

这里没有什么特别难的谜题，只要把顺路上的5个水晶石调查完就可以通往下一条路线。

宝箱
苍の秘药
白のタブラス
命の种
カプラの辉水
80000晶石
アクセサリホルダ
エメラスシールド
苍の秘药
10000晶石
苍の秘药

副剧情

如果收齐前4个"タブラス"的话，在这里收集最后一个，到リモージュ酒店的诗人处与他交谈之后获得防止所有异常状态的"翼神の纹章"。

●龙の回廊～ナピシュテムの匣

与オルハ交谈获得"ゼーメの镜"

与BOSS"ガルヴァ＝ロア"战斗。

与BOSS"エルンスト"战斗。

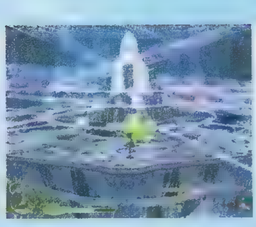
与最终BOSS"ナピシュテム"战斗。

攻略要点

一旦到这里就不能返回，而且这里不出现任何杂兵。所以玩家要到达这里时要慎重做出决定。看一下还有什么事情没有做，比如道具有没有拿齐，武器等级有没有升满，练好必要等级等。与"ガルヴァ＝ロア"战斗时要记住一定要装备防止所有异常状态的"翼神の纹章"。因为它有一种攻击会使主角处于随机异常状态。只要防止住异常状态的话，就没有什么太大的难度了，利用雷魔法或火魔法去迎击它。

宝箱
力の种
カプラの辉水

"エルンスト"战时周围还出现三只小精灵，除了火和雷属性攻击以外，风之精灵会发出有回复效果的光球。所以站位的时候尽量站在"エルンスト"和风之精灵的中间。这样的话可以阻止"エルンスト"回复体力，同时自己还可以回复体力。打败三只小精灵之后经过一定时间，它们还会复活。所以不用理会，专心打"エルンスト"。



最终BOSS反而难度低了不少。第一形态时攻击对象是本体周围的三个水晶石，只有相应颜色的武器才能对三个水晶石造成伤害。另外本体还会发出3种不同颜色的激光，如果不跳的话，红色激光打不倒主角，黄色激光不停地上下移动，只要站在两条蓝色激光中间跟着蓝色激光同步行走就基本上不会受伤。第二形态的攻击非常有规律，只要掌握规律的话很容易就会打败它，需要注意的是在周围漂流的水晶石，虽然经过一段时间就会消失，但数量很多攻击力也不低，所以最好用雷魔法把这些水晶石全部打碎。

●通关以后

通关后会出现以下模式

・噩梦（Nightmare）难度出现！

在比困难（Hard）更难的噩梦难度之下开始游戏。

・红色精灵碑出现（除了噩梦难度以外的难度之下）

精灵碑（记录点）的颜色变红。可以瞬移到另外一个村庄。

・时间挑战（Time Attack）模式出现

可以挑战BOSS Rush模式。

・PS2版作弊码公开

在开始画面中把箭头指向OPTION选项，同时按住右+R键+〇键。

アルマの试练

PS2版新加的要素之一"アルマの试练"。整体来说难度不高，也不适于练级，到后期的几个试练有点解谜要素。过关后的奖励也只有金钱、晶石和经验值。没有什么特别的装备或物品。唯一值得一提的是，如果在5个试练中都选择"什么都不要"（最后一个选项）的话，最后可以获得"曙光の守护石"。

1.[illegible]の[illegible]

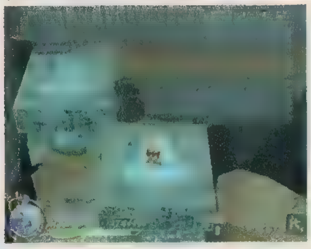
宝箱
药草
守りの种

没有任何解谜要素。只要跳到每一个柱子上去，最后就能到达出口。只用普通跳就可以跳到每一个柱子上面。进入里面房间后打败所有出现的杂兵就可过关。

2.[illegible]の[illegible]

宝箱
药草
药草

第一次进入忘却の遗迹后就可以进入第二个试练。同样没有什么太难的解谜要素。迷宫的最后会出现妖花中BOSS"ガポスダーラ"。



3.[illegible]の[illegible]

宝箱
命の种

来到绿水洞的峡谷中央后就可以进入第三个试练。需要跳到高平台上躲避波浪，迷宫中唯一的宝箱物品需要用冲跳斩才能够获得。BOSS是水母"ヌードロン"。

4.[illegible]の[illegible]

宝箱
苍の秘药×2

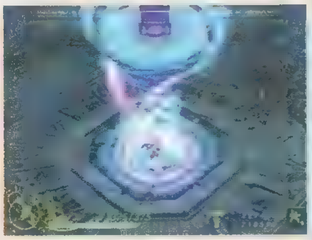
在レダの集落救出族长后出村庄就可以进入第四个试练。

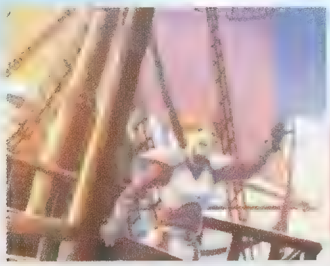
在第二个房间里首先站在最右上方的平台→站在最左上方的平台→站在旁边的平台。这时该平台的右边有三个平台，跳到最下面平台的话，可以通过下一个场景。BOSS是"ガポスダーラ"的强化版"ガポシャースラ"。

5.[illegible]の[illegible]

宝箱
カフラの辉水
守りの种

发生"匣"出现在海面的影像之后前往レダの集落的话可以进入最后一个试练。该迷宫中心有一个大房间，分别通往红色、蓝色、白色的房间和BOSS房间。首先从房间左边前往红色房间，用火之剑的下刺开启机关。再去左上方的蓝色房间利用风魔法开启机关。再去右边的黄色房间利用雷魔法开启房间。最后从右上方到达BOSS的房间。BOSS是"ヌードロン"的强化版"デアトロン"。





游戏中的作弊模式一举公开！

为了替ACT游戏苦手和RPG苦手的玩家着想，本作专门准备了作弊模式。在标题画面中选择NEW GAME，选择难度选项的时候选择CHEAT就可以进入CHEAT房间。只要按红1青1黄1红1青1黄1的顺序打完水晶之后再用下刺攻击打房间中心部分的红色平台，作弊模式就会开启。以下是作弊码和效果。（可以同时开启数个不同的作弊）

黄1红1青1	日语	日语	从PS2版开始
黄1红2青1	英语	英语	从PS2版开始
黄1红3青1	英语	日语	从PS2版开始
黄1红4青1	日语	英语	从PS2版开始
黄2红1青1	日语	日语	从PC版开始
黄2红2青1	英语	英语	从PC版开始
黄2红3青1	英语	日语	从PC版开始
黄2红4青1	日语	英语	从PC版开始
青1黄1红1	日语	—	播放PS2版OP1
青2黄1红1	英语	—	播放PS2版OP1
青3黄1红1	英语	日语	播放PS2版OP1
青4黄1红1	日语	英语	播放PS2版OP1
青1红1黄1	日语	日语	播放PS2版OP2
青2红1黄1	英语	英语	播放PS2版OP2
青3红1黄1	英语	日语	播放PS2版OP2
青1红2黄1	日语	英语	播放PS2版OP2
红1青1红1	—	—	播放PC版OP
青1红1黄1红2青1黄1	日语	日语	播放匣破坏的影像
青1红1黄1红2青1黄2	英语	英语	播放匣破坏的影像
青1红1黄1红2青1黄3	日语	英语	播放匣破坏的影像
青1红1黄1红2青1黄4	英语	日语	播放匣破坏的影像
青1红1黄1红2黄1青1	—	—	播放PS2版大漩涡消灭的影像
青1红1黄1红2黄1青3	—	—	播放PC版大漩涡消灭的影像
青1红1黄1红2黄1红1	—	—	播放PS2版ロムン舰队毁灭的影像
青1红1黄1红2黄1红3	—	—	播放PC版ロムン舰队毁灭的影像
黄3青2黄3红3青1黄1	日语	日语	播放PS2版ED
黄3青2黄3红3青1黄2	日语	日语	播放PC版ED
黄3青2黄3红3青2黄1	英语	英语	播放PS2版ED
黄3青2黄3红3青2黄2	英语	英语	播放PC版ED
黄3青2黄3红3青3黄1	日语	英语	播放PS2版ED
黄3青2黄3红3青3黄2	日语	英语	播放PC版ED
黄3青2黄3红3青4黄1	英语	日语	播放PS2版ED
黄3青2黄3红3青4黄2	英语	日语	播放PC版ED
红1青2红2青1	—	—	Lv10开始游戏
红1青2红2青2	—	—	Lv20开始游戏
红2青2红2青2	—	—	Lv30开始游戏
红2青1红2青2黄1	—	—	Lv40开始游戏
红2青1红2青2黄2	—	—	Lv50开始游戏
红2青2黄2红2青2黄2	—	—	Lv60（Max）开始游戏
青2黄2红2黄1红1青1	—	—	STR500开始游戏
青2黄2红2黄2红1青1	—	—	DEF500开始游戏
青2黄2红2黄2红2青2	—	—	所持金钱最大开始游戏
青3黄2红2黄2红2青2	—	—	所持晶石最大开始游戏
青2黄2红2黄2红2青1	—	—	幸运最大开始游戏
青3黄2红1青1红2黄3	—	—	利瓦特Lv.Max开始游戏
青3黄3红1青1红3黄2	—	—	布里兰特Lv.Max开始游戏
青1黄2红3青3红2黄1	—	—	艾力克希尔Lv.Max开始游戏
青1黄1红1青3红3黄3青1黄1红1	—	—	全部的艾玫拉司剑Lv.Max开始游戏
黄2青2红3黄3红2青2	—	—	道具购入价格一半
黄3青3红2黄2红3青3	—	—	道具购入价格为1
红3青2红1黄3青2黄1	—	—	敌人的HP为1（只限杂兵）
红1青2红3黄1青2黄3	—	—	敌人的HP为1（只限BOSS）
红3青2红3黄2青3黄2红1青1黄1	—	—	无敌
红4青4黄4青2黄2红2	—	—	隐藏要素全开
红5青3黄1红1青2黄3	日语	日语	Time Attack(Hard)过关后的奖励
青5黄3红1青1黄2红3	英语	英语	Time Attack(Hard)过关后的奖励
红5青3黄2红1青2黄3	日语	日语	Time Attack(Nightmare)过关后的奖励
青5黄3红2青1黄2红3	英语	英语	Time Attack(Nightmare)过关后的奖励

PHANTOM KINGDOM ファントム キングダム
灵武王国

PS2 DVD-ROM	日本一SOFTWARE	2005年3月17日发售	SRPG
	游戏人数1人	299KB	7140日元

游戏过程中必须要掌握的基本系统

魔王城

首先要掌握在魔王城里能够做的事情。魔王城是本作的据点，在魔王城里能做到角色生成、队伍的编成、道具的购入、体力回复等各种战前准备。虽然初期只有一个小小屋，但随着游戏进程的发展，会出现各种角色和建筑物，最终会成为一个很热闹的魔王城。

△键菜单

△键里共有7个选项，分别为装备·编成、能力、队伍排序、战斗知识、设定、RESET和纪录。装备的整理，部队的编成，系统设定，档案的纪录等各种重要的选项都集中在△键菜单当中。

重要指令1 装备·编成

游戏初期该选项中只有人物装备。随着剧情的发展还会增加建筑物和战车的编成。需要注意的是编在建筑物的角色如果在战斗中被打败的话会自动从建筑物的编成中解除，所以每当战斗结束后最好确认一下。

重要指令2 能力

随时调查我方人员能力，这是一个非常重要的环节。虽然装备选项中也能够调查能力，但能力选项中会更详细地显示角色的能力。另外除了角色以外建筑物、战车和道具的能力也可以在这里察看。

攻击同伴

如果靠近同伴或道具时按R2键的话可以进行攻击，如果被打的同伴HP为0的话会死亡。杀死同伴的话，进行攻击的角色可以获得少许的MANA值（死亡的角色不会减少MANA值）。但是死亡的同伴需要花费很多钱才能够复活，所以并不推荐利用杀死同伴的方法来赚MANA值。另外杀死同伴的数量会影响到结局。

杰塔菜单

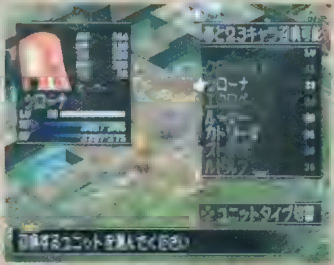
在魔王城里与杰塔交谈就会显示杰塔菜单。杰塔菜单主要都是为了让同伴进一步成长，使魔王城进一步发展的指令。下面就介绍杰塔菜单中最重要的两个指令。

重要指令1 召唤

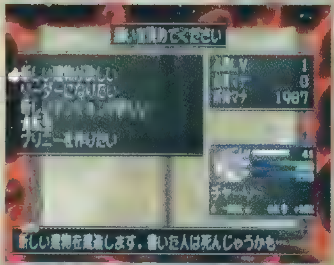
战斗中获得的道具和战斗中战斗不能的角色利用召唤指令来召唤到魔王城。与△键菜单中的“能力”指令一样，利用十字键的左右来切换类型。

重要指令2 许愿

这是一个非常重要的指令，该指令中有生成自由迷宫、生成职业、更换队长等非常重要的指令。另外提升角色成长度的“转生”也是在许愿指令中实现。



▲生成角色的时候要用召唤指令来召唤附体道具



▲许愿指令中的每一个项目都会消耗一定的MANA值

购入道具和回复体力

游戏刚开始的时候会提供给商店和医院。在商店中可以购买道具，医院中可以回复体力。如果我方成员中有商人和回复师的话可以代替商店和医院。如果在商人处购买道具的话商人会获得相应的经验值，但是比商店的售价贵10%。选择钱还是经验值，这就玩家自行决定吧。回复师和医院的用处基本上完全一样，在回复师处回复体力也不会增加经验。

建筑物

可以生成的建筑物一览

犬小屋

可以生成的角色：无

效果：战斗时所属角色的攻击力和防御力上升10%。生成魔王城时所配置的唯一无法生成的建筑物。

学校

可以生成的角色：所有角色

效果：所属角色的取得经验值上升50%。如果是敌人所属的话，每回合等级会提升1级。

研究所

可以生成的角色：博士

效果：INVITE时范围内的角色TEC提升20%。在魔王城里与博士的作用相同，可以提升战车的等级。

工厂

可以生成的角色：工程师

效果：回复所属战车的HP，但无法回复角色的HP。在魔王城里与工程师的作用相同，可以购入战车的装备。

小屋

可以生成的角色：所有角色

效果：与犬小屋作用相同，使所属角色的攻击力和防御力提升10%。INVITE时的范围广。

司令塔

可以生成的角色：战士（男，女）剑圣（男，女）

效果：令所属角色的防御力上升40%。防御力提升很高，但生成所需要的MANA值也很多。

仓库

可以生成的角色：所有角色

效果：能够收纳的角色数量多达12名。所有建筑物中收纳人数最多的建筑物。

诘所

可以生成的角色：所有角色

效果：令所属角色的攻击力上升20%。同时INVITE时给范围内的角色造成伤害。

灯台

可以生成的角色：弓箭手

效果：令所属角色的移动力+30。可以生成的角色只有弓箭手，因此生成并不简单。

时计台

可以生成的角色：弓箭手

效果：INVITE时接触的角色在1回合内无法行动。与灯台一样，只有弓箭手才能生成。

图书馆

可以生成的角色：魔导师（男，女）

效果：所属角色的取得武器经验值上升50%。另外第一次进入该建筑物的角色可以随机学会属性魔法。

据点

可以生成的角色：战士（男，女）剑圣（男，女）

效果：令所属角色的攻击力上升30%。与司令塔一样生成时所需要的MANA值很多。

卖店

可以生成的角色：商人

效果：所属角色的取得的金钱（HL）上升50%。该建筑物第一话就与犬小屋一起出现在魔王城里。

墓场

可以生成的角色：盗贼

效果：令所属角色每回合降低10%HP。INVITE时给范围内的角色附加毒和麻痹效果。

医院

可以生成的角色：卫生兵，回复师

效果：令所属角色每回合回复10%HP。另外INVITE时范围内角色HP回复。

帐篷

可以生成的角色：所有角色

效果：令所属角色的防御力上升30%。由于价格不贵，所以初期比较常用的建筑物。

角色生成的基本过程

选择道具让灵魂附体

生成角色时附体的道具起着非常关键的作用。那是因为每一个道具都存在补正率，比如说大岩的HP和DEF补正率是120%，而INT和TEC的补正率是80%，比如生成的角色初始能力均为10的情况下，附体在大岩的话HP和DEF成为12，而INT和TEC成为8。所以根据角色的职业要选择适当的道具来附体。

选择职业

选择要附体的道具后会进入选择职业的画面，在游戏初期可以选择的职业只有7种，但随着故事的发展最终会增加到40多种。

取名字

确定职业后下一个就是选择名字。玩家可以用平假名、片假名和英数字。如果想不出好办法就可以按SELECT键来自动取名字。只有自动取名字的情况下偶尔会出现汉字。虽然比较恶搞的名字很多，但对国内玩家来说汉字可能比平假名和片假名更亲切一些。

分配点数

最后可以分配给角色额外的奖励点数。点数除可以分配给HP等7项基本能力以外，还可以分配给属性耐性。最初的奖励点数只有3点，但随着不断地转生或者附体在带着☆符号的稀有道具，能获得更多的奖励点数。属性的耐性是随机变化的，但是这三项的和肯定是0。

稀有道具

在游戏中玩家会发现有些道具名称后面有☆符号。这些道具都是属于稀有道具，☆符号的数量越多就代表着该道具的稀有度越高。一般稀有道具的补正率比普通道具高一些，所以用稀有道具来生成的角色能力也跟普通相比更优秀。

战场上的小据点

本作中新加入的要素之一。在魔王城中可以利用的建筑物有商店和医院两种，而另一方面在战场上建筑物是可以收纳角色和道具的小据点。在战斗中进入建筑物的角色还可以随着不同的建筑物获得不同的效果。在出战人员有限的本作中建筑物又是一个可以随时调换战斗人员的据点。战斗中如果出场人物满的话，可以把不用的角色放入到建筑物里面来减少出场人物的数量。

建筑物的制作方法和注意点

利用杰塔菜单中的许愿指令可以生成新的建筑物。新建筑物生成的瞬间，该角色立刻会升天。而建筑物的等级和生成建筑物的角色等级时相同。所以角色等级越高，建筑物的耐久度也越高。而升天的角色无法在医院中复活，但能以转生的形式再次回到我方队伍。

生成建筑物时的注意点

- 根据建筑物的类型会消耗一定的MANA值。
- 建筑物的等级同于生成该建筑物的角色等级。
- 根据角色的职业，能生成的建筑物类型不同。
- 生成建筑物的角色会立刻升天。
- 队长无法生成建筑物。

战车

迷宫中的移动要塞

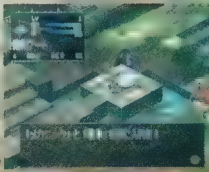
战车与建筑物相同可以设定所属角色和道具的情况下召唤到战场上。战车与建筑物的最大区别就是战车是可动的，并且如果有驾驶员的情况下还可以进行强力的攻击。但是战车也作为一角色算入在POP数，所以还是要考虑该使用的场合。

升级

战车的升级方式与人的升级方式不同，只获得经验，战车是不会升级的。如果想要战车升级的话，经验值超过一定数值的情况下还需要到研究所或博士处消费MT来升级。一般战车的攻击都会消耗SP值，所以为了提升SP值，还是尽可能要升级。

修理

战车的修理需要到工厂或工程师处消费MT来进行。如果用工程师来进行修理的话还会增加经验值。另外工程师专用的扳手有一个修理战车的技能，所以使战车参加战斗的话，尽量让工程师也同时出战。



战车的改造

弹药

相当于武器，如果装备强力的弹药，其攻击力也更强。

装甲

提升物理防御力的部件。如果肉盾系角色不多的话，会很有帮助。

防护罩（バリア）

提高魔法防御的部件。一般战车的RES都不高，而且没有属性，所以不管是什么魔法都会受到一定程度的伤害。所以如果遇到魔导师类型敌人的话，就利用防御罩来加强魔防。

增幅器

增幅器是用来提高战车魔法攻击力的部件。有一部分战车的攻击方式是依存在INT上面，像这种类型的战车装备增幅器比弹药更有效果。

方向盘（ハンドル）

战车的能力会依存在操纵者的能力。如果战车的TEC高于操纵者TEC的话，该战车的能力不会充分发挥出来。如果给战车装备方向盘的话会降低战车的TEC，能使操纵者更加提升战车的能力。

战斗系统

迷宫

迷宫分为两种，一种是专门发展剧情的剧情迷宫，另一种是专门练级的自由迷宫。下面就解说关于这两种迷宫的特征。

剧情迷宫

发展故事情节的剧情迷宫是反映魔王们个性的关卡。比如说预言者プラム生成的魔界整体来说魔导师系敌人比较多，而邪神ヴァルヴォルガ生成的魔界中大部分都是体力较多的敌人。随着剧情的发展能选择的魔王种类也会增加。不管是选择哪个魔王，对剧情发展没有任何影响。所以玩家在游戏中不必在意魔王的选择，只要选择对自己比较适合的魔王就可以。甚至还可以反复选择同一个魔王。有些特定关卡是固定的敌人和情节以外，一般情况下剧情迷宫的敌人和地形都是随机生成。

自由迷宫

消耗我方成员的MANA值所生成的自由迷宫。在自由迷宫当中玩家可以练级，同时还可以收集道具。自由迷宫的等级和层数和生成迷宫的角色等级是相同的比如说15级的角色生成的迷宫是15级的15层迷宫，而35级角色生成的迷宫是35级的35层迷宫。迷宫的等级是从第一层到最底层所有敌人等级的平均值。每达到10的倍数层就会出现BOSS，同时迷宫的某一处会摆放着直接跳过30层的道具モグール。

潜入自由迷宫的时候必须要注意以下两点。

1．千万不要把所有成员收纳在建筑物里面。因为自由迷宫当中随机存在INVITE限制和INVITE回数。假如限制建筑物的话建筑物中的所有成员都无法出击。那么把所有人员都不放在建筑物呢？这样也不行。因为下面还有INVITE回数。如果运气不好只能INVITE2回或3回，同样会陷入到非常危险的状况。

2．一定要带上脱离迷宫的道具"デール"。由于自由迷宫的敌人和地形完全是随机的，所以玩家根本无法预想在潜入迷宫的过程当中会发生什么事，为了避免突然发生的恶劣状况，玩家一定要带上"デール"。该道具无法从卖店中购入，只能在迷宫中或战后获得的奖励中随机得到。另外初期系统所准备的三个"ハッピーダンジョン"中各有一个。

战斗画面的解说

1.简易状态栏

箭头指向的角色简易状态栏。如果箭头没有指向任何角色的话该栏中会显示该场景的分数。

2.POP

分母指的是该场景中能够登场的成员总数，分子指的是目前已在

场景中的我方人员数。POP不包括建筑物，但是包括战车，如果我方成员被敌人打败的话分母会开始减少，减到0就会GAME OVER。有一个例外是如果我方成员在建筑物中被地方打败的话POP是不会减少。

3.地图势力图

我方势力显示为蓝色，敌方势力显示为红色。4个记号从上到下依次为角色、道具、战车、建筑物的数量。

4.地图攻略值

除了打败敌人以外，收纳道具、破坏道具等方式可以赚取地图攻略值。只要满足分母以上的数值就可以随时结束战斗。

状态画面解说

Lv	显示角色目前的等级。作为该系列一贯的作风，最高等级有9999级。
HP	目前的HP／最大HP的形式来表示。如果HP为0的话就会处于战斗不能状态。
SP	攻击的时候使用技能就会消耗SP。同样以目前的SP／最大SP的形式来表示。
ATK	表示物理攻击力。除了特定的攻击以外大部分的攻击方式都受到ATK的影响。数值越高，给与敌人的伤害值也越高。
DEF	表示物理防御力。数值越高，可以轻减对物理攻击的伤害。
INT	表示智力。会影响魔法攻击力。
RES	表示对魔法攻击的耐性。数值越高，可以轻减对魔法攻击的伤害。
TEC	表示技巧。火器系列的武器和工程师专用的扳手、钻子系列的攻击都会受到它的影响。另外战车的操纵也跟TEC有关。
MANA	该角色拥有的MANA值。打败敌人之后能获得该敌人所有的MANA值。
Mv	表示移动力。数值越高，可以移动的范围也越广。
Jm	表示跳跃能力。有段差的地形中移动时会有影响。
EQUIP	表示装备的相性。装备本身的数值上乘相应的百分比就是对该角色带来的数值。
属性	对属性攻击和魔法攻击的耐性。+值越高所受到的伤害轻减，−值越高所受到的伤害增大。

战斗的基本流程

本作中战斗胜利条件并不是消灭所有敌人，而是满足该战斗所要求的地图攻略值。地图攻略值在画面右下角显示。只要满足地图攻略值就随时都能结束战斗。战斗结束的时候根据玩家获得的地图攻略值会有相应的奖励，奖励的内容与敌人的等级有关。敌人的等级越高，就能获得越好的奖励。

EXTENSION

有些迷宫中存在被隐藏的场景。如果把箭头指向场景附近的话会白色方块的形式来显示，这就是被隐藏的ＥＸＴＥＮＳＩＯＮ地带。开启EXTENSION的条件共有3种

1．把角色或道具扔到EXTENSION的隐藏地区
2．击破有"KEY"标志的敌人或道具
3．地图攻略值未满的情况下经过一定回合

如果迷宫中有"KEY"标志的敌人或道具，就是说明该迷宫中隐藏着EXTENSION地区。通常情况下每一个迷宫都至少有1000分左右的地图攻略值。如果没有达到1000以上的话即使不存在带有"KEY"标志的敌人，该迷宫中很可能存在EXTENSION地区。

COMBO

同系列作品《魔界战记》中获得大众好评的COMBO系统终于在本作中重新采用。对一个敌人在一个回合内连续进行攻击的话根据COMBO数给敌人带来的伤害逐渐增加。所以COMBO很多情况下都用在BOSS战的时候。另外COMBO的另一个魅力就是用COMBO击破敌人的话该敌人拥有的地图攻略值也增加，根据COMBO数有时候只有300多的点数甚至可以提升至1500多。COMBO还可以应用在回复、偷盗等除了攻击以外的特殊行动。如果2个人同时对一个目标使用回复，COMBO仍然成立，以此类推在攻击的途中进行偷盗的话偷盗几率会大幅上升。总而言之COMBO系统对玩家来说没有任何负面效果，所以尽量多用COMBO，使战斗更加有利。

多种结局出现方法

结局	出现条件
Good End	我方队员被击破数60未满的情况下过关。
Bad End（サロメ）	特殊迷宫"vs全盛期サロメ"中击破背信者サロメ。
Bad End（アレク）	在第八话最后迷宫中先击破サロメ，再击破アレク，接下来的战斗中击破アレク。
Bad End（プラム）	我方队员被击败数60人以上的情况下进入第九话"死の礼拜堂"，战胜プラム。
Bad End（プラム）	我方队员被击败数60人以上的情况下进入第九话"死の礼拜堂"，被プラム战败。
Bad End（エトナ）	在特殊迷宫"新番组スタート！？"，被エトナ战败。

向魔王许愿

当达到一定等级以上后找杰塔许愿的话可以出现以下内容的特殊迷宫，由于特殊迷宫中可以加入特定的隐藏角色，所以建议大家多加挑战。

许愿内容	Lv	MANA	内容
正义の味方と戦いたい	70	3000	与フロン战斗
エンディングが见たい！	80	4000	与エトナ战斗
勇者と戦いたい	100	5000	与カスティル战斗，战胜后カスティル加入同伴
キングダーク许さん	120	5500	2周目以后的第六话，与キングダーク战斗
他のゲームの魔王と戦いたい	150	6000	与ラハール战斗，战胜后ラハール、フロン、エトナ加入同伴
冥王シードルと戦ってみたい	160	7000	2周目以后的第三话－第八话之间发生，与冥王シードル战斗，战胜后シードル加入同伴
全盛期のサロメと戦いたい	180	8000	第五话中发生，与サロメ战斗，战胜后Bad End（サロメ）
最强ロボが欲しい！	200	30000	2周目以后的战胜后获得"超合金ロボスーツ"（战车）
暗黒时代のバビロンと戦いたい	200	9000	2周目以后的第二话－第八话之间发生，与暗黑龙バビロン战斗，战胜后バビロン加入同伴
邪神ヴァルヴォルガと戦ってみたい	250	10000	2周目以后的第一话－第八话之间发生，与邪神ヴァルヴォルガ战斗，战胜后邪神ヴァルヴォルガ加入同伴
宇宙最强の魔王と戦ってみたい！	280	15000	2周目以后的与ゼタ战斗，战胜后ゼタ加入同伴
このゲームで一番强い奴と戦いたい	300	20000	与战舰良纲（战车）和超魔王バール战斗，战胜后获得"战舰良纲"
新作主人公に挑む	1000	100000	与アサギ战斗，战胜后アサギ加入同伴。

◆ 回复道具
♥ 华佗膏
★ 觉醒印
□ 仙酒

© 2005 KOEI Co.,Ltd.

PS2 DVD-ROM	KOEI	2005年2月24日发售	ACT
	游戏人数1至2人	记忆容量150KB	7140日元

南中争霸战

胜利条件 击破兀突骨、朵思大王、木鹿大王
败北条件 孟获败走或我军本阵被攻陷

限制时间：45分钟

敌武将资料	
兀突骨	攻击力↑
朵思大王	防御力↑
木鹿大王	防御力↑
金环三结	攻击力↑
董荼那	攻击力↑
阿会喃	防御力↑
雍凯	体力↑
高定	防御力↑
朱褒	攻击力↑

攻略

虽然孟获与祝融二人所面对的每关敌人数目并不多，不过在此战中，敌军将会分为前后两部分登场。前半部分只会出现兀突骨、朵思大王和木鹿大王等南蛮部队。在众多敌军部队中，以木鹿大王的部队最为危险。因为虎使部队旗下的老虎没有体力的设定，也就算相当于无限体力的敌人。必须将所有虎使或木鹿大王打败，才能令所有老虎消失。战斗开始后，首先应先北上，收拾北面的朵思大王；接着西面的木鹿大王就会主动出击，必须注意他的象兵与老虎。再将木鹿大王打败后，西北方的兀突骨就会开始进攻。成功将所有的敌人击退后，3名蜀将就会出现，将这三人打败就可以完成此战。

南中平定战

胜利条件 击败诸葛亮
败北条件 孟获战败

限制时间：60分钟

敌武将资料	
诸葛亮	—
马谡	防御力↑
张翼	防御力↑
王平	防御力↑
月英	防御力↑
廖化	防御力↑
张苞	攻击力↑
黄忠	攻击力↑
严颜	攻击力↑
魏延	体力↑
马岱	攻击力↑
吕凯	防御力↑
关兴	武器
关索	攻击力↑
马超	道具

攻略

南蛮篇的最后一战，也是南蛮篇中最难的一战。战斗开始后应首先立即向西南方推进，镇压所有的据点。作战的战胜条件是先击败诸葛亮，只要能够将诸葛亮打败，就算胜利。不过敌军整体的实力也会大幅提高。这一点也可以算是其他势力的一大特色，由于本作中关卡较少的关系，因而往往出现相同关卡前后难度差距较大的情况。先将西南方的魏延军团消灭，然后就可以专心向北推进。与之前和黄巾军决战时有一点相似，就是当玩家走到一定的地点后，就会出现一些特殊剧情。其中还包括了火烧藤甲兵等著名事件。此时玩家就要尽快赶到事发地点，只要将工作兵长消灭，就可以解决问题，否则将会对我军的兵力产生重大影响。在玩家的部队进入敌方本阵时，援军马超就会出现，想要收集道具的话，不妨先将他打败，否则可以无视他的存在，直接打败诸葛亮，完成此战。

南中之战

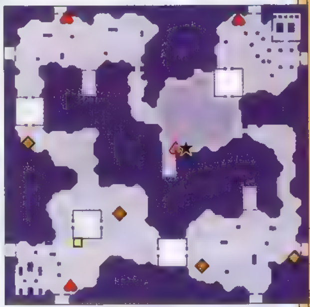
胜利条件 击破张角
败北条件 孟获战败或失去威望

限制时间：45分钟

敌武将资料	
张角	防御力↑
张宝	攻击力↑
程远志	防御力↑
张梁	防御力↑
何仪	攻击力↑
波才	体力↑
张曼成	防御力↑
裴元绍	攻击力↑
管亥	攻击力↑

攻略

南蛮军的第二战就是对付黄巾贼。与在其他章中遇到的黄巾贼一样，此战的黄巾军也会使出各种计策，捣乱我军的后方。在战斗开始后，敌方部队就会开始进攻，当敌军到达特定地点时，就会出现士兵背叛的剧情。首先是张角和裴元绍，玩家必须尽快将他们这两人打败，否则就会出现士兵叛变的剧情。在此战中，如不能及时达成指定目的，就会发生士兵投奔敌方的剧情。自张角重新出现起，每当任何一个敌军部队主将到达指定地点时，就会发生我军背叛的剧情。在出现士兵背叛事件后，就会发生一些迎救部下的任务。只要达成这些任务，就可以保住南蛮王的威望。否则当自军的士气跌至最低点时，玩家就会马上失败，因此必须注意完成画面中出现的任务。任务主要也就是赶到求助同伴处协助他们脱离险境，基本上只要赶到目的地，再将那里的敌军武将消灭就可达成任务，挽回威望。在将张角打倒一次后，他将会消失一段时间，不过不久后就会再在敌方的本阵出现。将所有喽罗部队打败，再将张角击退，就可以完成此战。



南中侵攻战

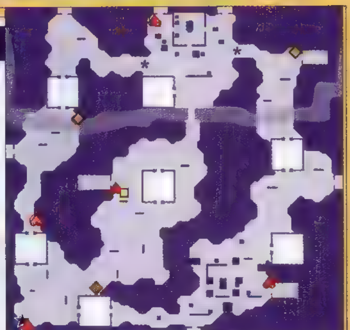
胜利条件 击败孙权
败北条件 孟获战败

限制时间：60分钟

敌武将资料	
孙权	—
诸葛谨	防御力↑
孙尚香	防御力↑
潘璋	攻击力↑
丁奉	防御力↑
吕蒙	攻击力↑
陆逊	防御力↑
周泰	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
朱然	体力↑
朱桓	防御力↑

攻略

与前两战一样，登场的敌将并不多，甚至可以说得上很少。版图分为左、中、右三条路线，其中的中间部分集结了不少敌军。在战斗开始后，应先向西面进发，不过千万不要进入西面的据点，否则当敌军的NPC赶到时，极有可能发生玩家被关在据点内的情况。事实上玩家开始时还没察觉就被困住了一次。向西南进发后，玩家就应集合军力向版图的中央部分进攻。先将周泰和朱然的部队击破，接着就会发生要求玩家破坏敌方之桥的任务。只要走近北方的河口，就会发生破坏吊桥的剧情。之后玩家就可以消灭中部所有的敌军，然后从西部向北面进发。只要引发了破坏桥面的剧情后，再将敌方逐一消灭便可。



他 张角传

西凉之战

胜利条件 击败董卓
败北条件 张角战败或祭坛被攻陷

限制时间：45分钟

敌武将资料	
董卓	—
胡轸	攻击力↑
董文	防御力↑
牛辅	防御力↑
徐荣	攻击力↑
华雄	攻击力↑
李儒	防御力↑
马超	攻击力↑
李傕	防御力↑

攻略

在张角传中，几乎每一场战斗都同样会出现使用妖术的场面。这不但可以让敌军直接受到损害，还能阻碍他们的前进路线。不过要使妖术成功，往往都需要花相当长的时间来准备。若不介意直接与敌军交手，也可以不妨无视关于妖术的剧情。战斗开始过后，首先第一件事就是渡河占据祭坛。然后马上向西移动，迎救被敌军所包围的张梁部队。沿途的敌人数目不算多，实力也不算太强。不过当玩家进入敌方的本阵范围内，马超的援军就会马上在版图的东北角出现。之后再隔了一会儿，李傕的援军也会随后登场。而与马超不同，李傕部队将在接近董卓的版图中央部位登场。玩家应先将敌人逐一消灭，然后再接近董卓，跟着消灭增援的马超，回头再击退李傕，最后才能应付余下来的董卓。有一点要注意的就是在初次渡河后，版图中央的部分会出现一根庞大的巨柱，将渡河的路拦住。玩家必须绕到西面才能到北面去。

因印刷厂字库缺字，本攻略中夏侯惇用"敦"字代替，张郃用"颌"字代替，类似情况请读者谅解。

冀州之战

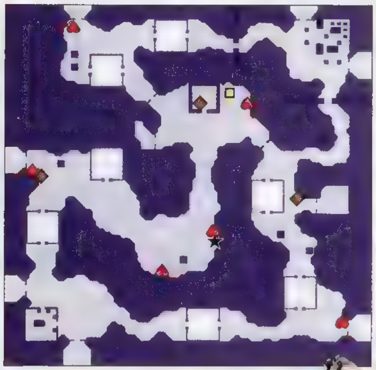
胜利条件 击败袁绍
败北条件 张角战败
或我军本阵被攻陷

限制时间：60分钟

敌武将资料	
袁绍	—
颜良	攻击力↑
田丰	防御力↑
文丑	防御力↑
郭图	攻击力↑
沮授	防御力↑
袁熙	体力↑
袁尚	防御力↑
赵云	攻击力↑

攻略

与之前一战一样，敌人的数目并不多。作战的目的是将敌军大将袁绍击败，同时也不能令我军的本阵被攻陷。要将敌将袁绍击倒其实并不是难题，不过要不让自己的本阵被攻陷就会有一点难度了。战斗开始后，玩家应该马上南下，先将本阵稍南方的敌军据点攻陷。然后就按照指示占领中部的祭坛。接着再沿路南下，向东南方的敌军据点进发。将东面的所有敌军据点占领后，就可以引军正式与袁绍开战。沿东面的路线北上，再向袁尚军的位置进攻。接着就可以长驱直进，向敌军阵地进发。在进军过程中，赵云将会以敌军增援的形式登场。突袭我方的本阵，玩家必须注意。而到了战斗的后半段，将大多数的敌将击倒后，袁绍就会主动出击。玩家可以在本阵的入口附近位置进行截击，以逸待劳。



南中之战

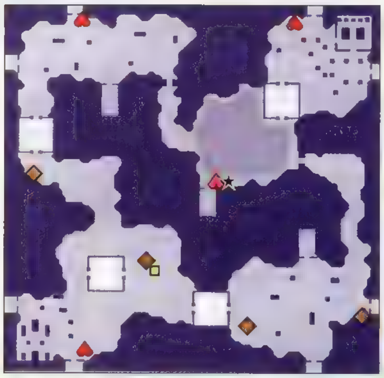
胜利条件 击败孟获
败北条件 张角战败

限制时间：45分钟

敌武将资料	
孟获	—
孟优	攻击力↑
祝融	防御力↑
带来洞主	防御力↑
兀突骨	攻击力↑
金环三结	防御力↑
朵思大王	防御力↑
阿会喃	体力↑
木鹿大王	攻击力↑
董荼那	防御力↑

攻略

与南蛮篇的“南中之战”刚好形成对比，在战斗开始后，随着玩家的移动，只要将把守要塞的武将们打败，就会发生敌军叛变的剧情。大批敌军武将会变成我方的军团成员。除了孟获和祝融以外，无论打倒任何一个部队队长，都一样会发生敌军叛变的情节，以增加我军的人数。最初的首先是毒沼，只要将毒沼上的朵思大王打败，就会发生毒沼净化事件，然后敌方的士兵就会加入。接着击败兀突骨和木鹿大王，也会发生类似的剧情。同样一如南蛮篇中所提到的，应注意木鹿大王所带领的虎使和老虎部队。虽然我方初期只有极少数的兵力，不过只要成功完成有关令敌兵加入的剧情，就可以避开兵力上的不足。



黄巾之乱

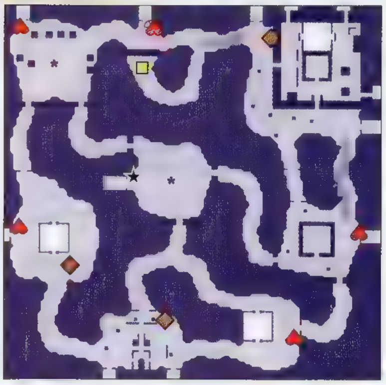
胜利条件 击败何进
败北条件 张角战败
或我军本阵被攻陷

限制时间：60分钟

敌武将资料	
何进	—
陶谦	防御力↑
曹操	道具
典韦	防御力↑
李典	防御力↑
孙坚	攻击力↑
黄盖	攻击力↑
程普	攻击力↑
刘备	防御力↑
关羽	攻击力↑
简雍	攻击力↑
皇甫嵩	防御力↑
朱儁	防御力↑
公孙瓒	武器
公孙越	攻击力↑
董卓	攻击力↑
华雄	攻击力↑
董文	攻击力↑
李儒	防御力↑

攻略

张角传的最后一战就是“黄巾之乱”，不过相对其他角色的“黄巾之乱”的难度则会大幅提高。敌军的不少武将都拥有强劲的实力。与其他张角传的战斗一样，最后一战的“黄巾之乱”当然也不能离开妖术。在战斗过程中，我方的各人都会使用不同的妖术。当部队到达一定的地点后，妖术剧情就会发生。开始战斗不久后，只要往西行，就会发生张曼成发动落石的剧情，只要张曼成移动到指定地点，落石事件就会自动发生。当我军攻进敌军的本阵后，董卓部队就会在西方出现。其中的华雄部队会向北面进发，直捣我方的本阵，必须及时作出反应。不过其实此时也可有另一种选择。要是在董卓援军登场之前，玩家已经将所有敌将消灭，也可以选择直接攻击何进，结束此战。



蜀

刘备传

黄巾之乱

胜利条件 张角之击破
败北条件 何进之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
张角	—
裴元绍	防御力↑
波才	攻击力↑
曹亥	攻击力↑
张宝	攻击力↑
邓茂	武器
严政	攻击力↑
张梁	体力↑
高升	防御力↑
张曼成	攻击力↑
程远志	防御力↑
何仪	道具
黄邵	攻击力↑
张燕	攻击力↑

攻略

开始时，先沿地图左边前往左上角的祭坛，途中顺道击破敌人的据点。当我军接近左上方的祭坛时，张宝会使用落石的法术，我方移动时要多加小心。在祭坛处击败张宝后，先前去地图正中央将获得张角授予神力的张曼成击倒，然后经右边小路前往张梁把守的祭坛。张梁的妖法并无实质的破坏力，只是让我军无法前往而已，只要全力将他击倒便可继续前进。将张梁和张宝打倒后，余下的就只有张角了，张角懂得召唤幻影兵的妖术，玩家可以选择击破祭坛上四周的神器，或者直接前去击破张角，笔者认为后者更为直接，可以省下不少时间。

虎牢关之战

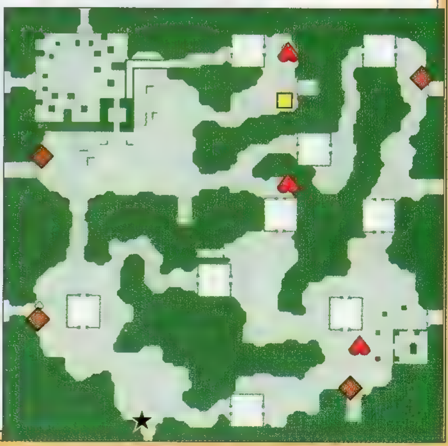
胜利条件 董卓之击破
败北条件 袁绍之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
董卓	—
张济	防御力↑
胡轸	防御力↑
牛辅	攻击力↑
李儒	防御力↑
高顺	攻击力↑
赵岑	防御力↑
徐荣	攻击力↑
张辽	攻击力↑
李蒙	攻击力↑
郭汜	攻击力↑
王方	防御力↑
李傕	攻击力↑
董文	防御力↑
贾诩	道具
樊稠	体力↑
吕布	武器

攻略

刘备的部队被分配到阵营的最上方，首先遇上的敌人是徐荣，他的实力并不强，相信能够轻易将他击败。为了削弱敌军上方的攻势，最好先消灭上方的两个据点。摆平了上方的敌军后，先回到本阵附近将围攻我方的敌军消灭，以确保公孙瓒的安全，最好顺路击破四周的据点，这样可让连合军进军更加顺利。完成后，到下方跟曹操的军队会合，然后随着曹军沿左路攻上虎牢关。在第一道门前会遇到吕布，玩家最好不要跟他硬碰硬，先由关羽和张飞削弱他的体力再想办法全力攻击他。假如没有足够的实力对付吕布，则可绕到地点最上方的小路进入虎牢关内打倒董卓过关。



长坂之战

胜利条件　曹操之击破
或刘备到达脱出地点
败北条件　刘备之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
夏侯敦	攻击力↑
文聘	攻击力↑
于禁	体力↑
夏侯恩	武器
李典	攻击力↑
朱灵	攻击力↑
曹洪	防御力↑
刘延	攻击力↑
贾诩	道具
贾逵	攻击力↑
乐进	防御力↑
徐晃	攻击力↑
韩浩	攻击力↑
曹彰	防御力↑
程昱	防御力↑
曹操	—
荀或	防御力↑
荀攸	防御力↑

攻略

使用刘备过“长坂之战”感觉上十分容易，如果玩家已取得“的卢镫”之类的道具，便可以在战斗初段占了地图右半部分的所有中立据点，不过途中会有曹洪挡路，但此将实力并不强，相信不难对付。接着赵云会带着阿斗寻找刘备，玩家应先跟他会合后再对付追击而来的敌军。途中徐晃和夏侯敦的援军会在北方出现，他们具有不俗的实力，须小心应付。不久后，关羽的部队便会到达，此时只要保护民兵逃走到左下方的据点便可，无须冒险上前杀敌。完成后，刘琦的援军也会到达，可是当我军接近脱出地点时，据点的门便会闭上，令刘备到达脱出地点。此时，唯有跟曹军进行正面对决，想办法打倒曹操。

夷陵之战

胜利条件　孙权之击破
败北条件　刘备之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
孙权	—
孙尚香	防御力↑
诸葛瑾	防御力↑
陆逊	武器
朱然	道具
甘宁	体力↑
凌统	道具
程普	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
潘璋	武器
朱桓	攻击力↑
丁奉	攻击力↑
马忠	攻击力↑
韩当	攻击力↑
朱治	攻击力↑
蒋钦	攻击力↑
全琮	防御力↑

攻略

刚开战时，玩家最好先攻破围绕我军本阵的敌军据点，这样可令本阵的压力程度减轻。然后绕左上方的小路走，沿路干掉韩当和丁奉等将领，但玩家千万不要离本阵太远。不久后，吴军便会开始后退，而凌操和朱然会架桥攻入我军本阵，并使用火计令我军受到重创，玩家一定要想办法将不断地向目的地奔跑的朱然打倒。至于甘宁和凌统这两人并非泛泛之辈，玩家一定要全力以赴地将他们击倒。把上述的将领打倒后，接着便可以攻进孙权的本阵，由于陆逊和孙权的部队相距甚近，所以最好采取各个击破的战术，否则在被敌军围攻的情况下，我方也有战败的危险。

赤壁逃亡战

胜利条件　曹操之击破
败北条件　孙权之败走/
曹操到达脱出地点

限制时间：60分钟

敌武将资料	
曹操	—
程昱	防御力↑
荀攸	防御力↑
刘延	攻击力↑
韩浩	攻击力↑
夏侯敦	体力↑
张辽	攻击力↑
李典	攻击力↑
乐进	防御力↑
曹仁	防御力↑
牛金	攻击力↑
满宠	防御力↑
贾诩	防御力↑
曹彰	攻击力↑
于禁	攻击力↑
夏侯渊	攻击力↑
朱灵	攻击力↑
曹洪	攻击力↑
文聘	攻击力↑

攻略

这一关的主要任务是追击逃亡中的曹操，但只顾着不断追击曹操，孙权也有被击倒的危险，所以首先是先前往地图的右方击退进攻中的张辽，而当刘备遇上孙尚香时，就会有剧情发生。张辽的实力一点也不弱，千万不要轻敌，加上要尽快追击曹操，玩家必须速战速决。随着曹操往左上方逃走，敌人的援军也会相继出现，而途中遇到的夏侯敦部队威力极为强劲，假如刘备此时没有足够的实力，笔者奉劝还是暂时不要理会他，直接追击曹操。由于曹操不断地逃走，所以会引来很多曹军将领前来帮助，如果玩家不先把他身旁的将领击倒，战斗起来便会相当辛苦。

白帝城之战

胜利条件　孙权之击破
败北条件　刘备之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
孙权	—
诸葛瑾	防御力↑
诸葛恪	防御力↑
陆逊	道具
程普	攻击力↑
黄盖	体力↑
全琮	防御力↑
朱恒	攻击力↑
周泰	武器
徐盛	攻击力↑
陈武	攻击力↑
周鲂	防御力↑
丁奉	攻击力↑
韩当	攻击力↑
蒋钦	攻击力↑
孙韶	攻击力↑
张承	防御力↑
潘璋	道具
甘宁	武器

攻略

刘备首次在“白帝城之战”中出现，而我方的主将也会变成刘备。在战斗开始时，先进入八阵图内支援姜维，然后由八阵图的另一边离开，击破敌军处于北方的据点，以便控制北面的战况。接着由中央的路往下走，先消灭白帝城南的敌兵，接着再到地点最下方对付黄盖。黄盖是这一关中实力最强的武将，玩家最好使用“无双觉醒”来对付他，只要能够将他打倒，已算是稳定了战局。在战斗途中，陆逊会沿左方和上方的小路攻入八阵图内，为免我军的大后方受到敌军扰乱，还是尽快他击倒为妙，而最后只要打倒实力平平的孙权便可过关。

成都之战

胜利条件　刘璋之击破
败北条件　刘备之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
刘璋	—
孟达	体力↑
严颜	防御力↑
吴兰	防御力↑
刘贵	防御力↑
冷苞	防御力↑
李严	攻击力↑
刘循	攻击力↑
雷铜	攻击力↑
费观	道具
邓贤	防御力↑
张任	武器
张翼	攻击力↑
高沛	防御力↑
杨怀	防御力↑

攻略

在开始时，最好先将地点右上方的敌军据点占领，这样可以令我军支援的士兵增加。接着沿着上方的小路一直往左走，将左上角的张任击倒，这样庞统被暗杀的剧情便不会发生，对我军更为有利。击破张任后，先返回本阵协助自军击倒敌人，否则黄忠会有被杀死的危险。只要将刘璋和冷苞这两人击破，就可以立刻挥军拯救在地点右下方被围困的张飞和赵云。不过要进入雒城颇为麻烦，首要办法是将严颜击破，令成都东门打开，再沿成都南门转向雒城的西门，进入后尽快将守将刘循打倒，然后再迎击敌方援军高沛。将雒城占领后，逐一将敌军将领击破，待我方的包围网完成后就能跟刘璋一决胜负了

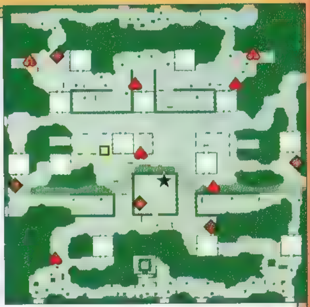
五丈原之战

胜利条件　孙权之击破
败北条件　刘备之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
司马懿	—
夏侯和	防御力↑
辛毗	防御力↑
甄姬	武器
夏侯惠	攻击力↑
夏侯矛	攻击力↑
许褚	体力上升
曹休	道具
文聘	攻击力↑
孙礼	攻击力↑
曹睿	道具
王朗	防御力↑
夏侯霸	攻击力↑
司马昭	防御力↑
钟会	攻击力↑
夏侯威	攻击力↑
曹仁	武器
邓艾	攻击力↑

攻略



刘备竟然没有在白帝城死去，而且还在五丈原之战出现，真是奇怪！这一关的地形十分广阔，敌将遍布地图上的每一个角落，战斗起来十分吃力。在战斗开始后，先前去地图的左方打倒曹睿，然后一直保护木牛流马到最前线。不久后，邓艾便会带领投石车部队出场，他的投石车部队会使我军受到重创，因此一定要先将邓艾消灭，否则我军会始终处于下风。然后返回城边，将曹仁等守在城前的武将逐一打倒，假如能够将他们全部歼灭，可以说就已稳定了战局。进入敌军的大寨后，先消灭四周的据点及攻击力极强的许褚，接着便可以朝司马懿的据点进发。沿左上方的小路前进会遇上敌军的落石计，如果骑着马的话问题应该不大，而在右边的小路上则会遇到伏兵，最后只要打倒司马懿就可过关。

张飞传

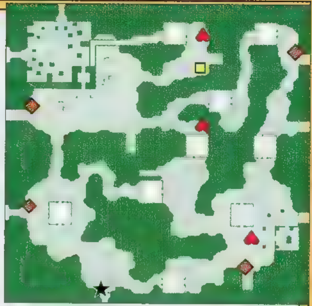
虎牢关之战

胜利条件 董卓之击破
败北条件 袁绍之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
董卓	—
张济	防御力↑
胡轸	防御力↑
牛辅	攻击力↑
李儒	防御力↑
高顺	攻击力↑
赵岑	防御力↑
徐荣	攻击力↑
张辽	攻击力↑
李蒙	攻击力↑
郭汜	攻击力↑
王方	防御力↑
李傕	攻击力↑
董文	防御力↑
贾诩	道具
樊稠	体力↑
吕布	武器

攻略



首先，先往上方消灭进攻我军本阵的徐荣，然后再将地图右上的两个据点消灭，这样便能大幅削弱敌军由上方压来的攻势。但玩家的行动必须要快，否则地图下方的战况便变得很紧张，尤其是敌军的伏兵出现，情况更见危急。沿路一直往下方走，前去营救被围攻的公孙瓒军，以及破坏地点正中央的敌军据点。接着再前往地图的最下方协助曹操的军队，如战情顺利，可将左下方的据点一同击破。但要留意，当我军攻击至虎牢关附近，吕布便会出场，如果还没有足够的实力，笔者劝大家还是绕到北面的小路进入关内对付董卓比较好，只要将董卓杀掉就能过关。但假如玩家希望跟吕布一决胜负，就最好先将他引出关外，等待刘备、公孙瓒的同伴扣去他大部分体力时，自己坐享渔人之利。

下邳之战

胜利条件 吕布之击破
败北条件 曹操之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
吕布	—
貂蝉	武器
陈宫	武器
曹性	体力↑
高顺	道具
候成	道具
宋宪	攻击力↑
魏续	攻击力↑
尹礼	攻击力↑
藏霸	攻击力↑
袁术	攻击力↑
袁胤	攻击力↑
雷簿	攻击力↑
陈兰	攻击力↑
陈纪	攻击力↑
纪灵	攻击力↑
乐就	防御力↑
梁刚	防御力↑
李丰	防御力↑
刘勋	防御力↑

攻略

在战斗开始时，先绕到地点最右方的小路前往水门，途中会遇到张辽和曹性，但由于要尽快解决把守水门的高顺，所以先不要理会他们，全力进攻水门。高顺此人只守不攻，因此对付他也需要花一点时间，但只要开启水门，下邳城就会几乎被完全淹没，而吕布的部分将领和士兵也会倒戈投降我军。基本上，此关并不难打，只要完成了水门剧情已差不多赢了一半，余下的就只有吕布了。由于吕布攻击甚强，最好先对付他身旁的貂蝉和陈宫，否则在被围攻之下，自己也有危险。顺带一提，假如玩家迟迟未能将水门处的高顺打倒，袁术派来的援军便会登场，但他们的实力并不强，最好不要寄予厚望。

成都之战

胜利条件 刘 z之击破
败北条件 刘备之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
刘璋	—
孟达	体力↑
严颜	防御力↑
吴兰	防御力↑
刘贵	防御力↑
冷苞	防御力↑
李严	攻击力↑
刘循	攻击力↑
雷铜	攻击力↑
费观	道具
邓贤	防御力↑
张任	武器
张翼	攻击力↑
高沛	防御力↑
杨怀	防御力↑

攻略

张飞的部队开始时处于地点的右下方，要攻打成都或跟同伴会合也必须先将雒城攻破。幸好守城的只是雷铜及费观等小将，问题应该不大。将城攻破后，先回到起点将高沛打倒，否则有可能前后受敌。如已发生庞统被伏击的事件，雒城的北门便会打开，此时玩家最好跟同伴会合，以舒缓我方的战况，只要将城外的全部敌军部队消灭，已可说是大局已定，最后只要将东、南、北三门打开就能完成包围网，让我军攻入成都内城。而城内只有刘璋一人稍为强劲一点，将他打败后便能过关。

长坂之战

胜利条件 曹操之击破
或刘备到达脱出地点
败北条件 刘备之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
夏侯敦	攻击力↑
文聘	攻击力↑
于禁	体力上升↑
夏侯恩	武器
李典	攻击力↑
朱灵	攻击力↑
曹洪	防御力↑
刘延	攻击力↑
贾诩	道具
贾逵	攻击力↑
乐进	防御力↑
徐晃	攻击力↑
韩浩	攻击力↑
曹彰	防御力↑
程昱	防御力↑
曹操	—
荀彧	防御力↑
荀攸	防御力↑

攻略

为了让刘备能够顺利逃走，张飞担任了全力阻止曹军进攻的重任，要尽力阻挡敌军的先锋部队。而首当其冲的是夏候渊和李典二人，只要将他们打倒，便可以暂时缓一口气。其后，玩家应沿着上方的路到地图的左上方将于禁和夏侯恩击倒，虽然这样做未必有足够的时间赶去救助我军火计工作部队，但对削弱曹军的实力很有帮助。接着便要赶快前去救助刘备，否则刘备会有性命危险，而幸好挡路的部队并非十分强悍，要击倒他们一点也不困难。只要将李典击倒，正攻击我方城门的朱灵也会撤退，无须特意前去攻击他。不久，曹军的援军徐晃和曹彰会加入战阵，由于他们距离主战场甚远，可暂时不理会，先解决地图下方的敌人。最后只要将曹操击破或待刘备到达脱出地点便能过关。

樊城之战

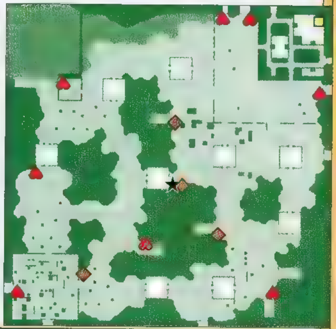
胜利条件 曹仁之击破
败北条件 关羽之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
曹仁	—
乐进	攻击力↑
牛金	攻击力↑
庞德	体力↑
董衡	攻击力↑
董超	防御力↑
蒋济	防御力↑
满宠	道具
孙礼	防御力↑
于禁	武器
吕蒙	武器
陆逊	道具
蒋钦	攻击力↑
徐晃	攻击力↑
李典	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
朱然	攻击力↑
潘璋	防御力↑
马忠	攻击力↑

攻略

虽然张飞处于地图的下方，但为了令水计能够完成，还是立刻前往地图左上方协助关平击退牛金为好。当水攻樊城的事件发生后，敌军的士气会大幅下降，建议玩家先去消灭守在城外的敌军大将庞德，此人的实力很强，最好使用“无双觉醒”来对付他。把庞德打倒后，徐晃率领的援军也会随之到来，此人的实力不逊于庞德，必须小心应付。但如果玩家太迟才对付庞德时，就可能导致庞德和徐晃走在一起，此时就要先将他们分开，然后再逐一击破。只要能够将这两名大将击破，城外的局势已大体稳定，之后只要全力攻击待在城内的曹仁便可以了。



蜀 关羽传

汜水关之战

胜利条件　华雄之击破
败北条件　袁绍之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
华雄	—
李傕	防御力↑
郭汜	攻击力↑
胡轸	攻击力↑
樊稠	防御力↑
贾诩	攻击力↑
董文	道具
牛辅	体力↑
王方	防御力↑
赵岑	防御力↑
李儒	防御力↑
李肃	攻击力↑
李蒙	攻击力↑
徐荣	攻击力↑
吕布	武器

攻略

战斗开始时，先击破地图右上方的胡轸、王方及消灭旁边的据点，这样便可以控制东北方的战况。然后沿着小路到达地图中央，尽力协助我军击破如董文等小将，接着只要消灭了正中央的敌军据点，便可以朝汜水关进发。此时，李儒的援军会在地图的左下方出现，先消灭他，再挥军直迫汜水关。汜水关有猛将华雄助阵，因此绝对不能小看他，假如关羽本身的实力并非十分强劲，最好利用“无双觉醒”来对付他。

虎牢关之战

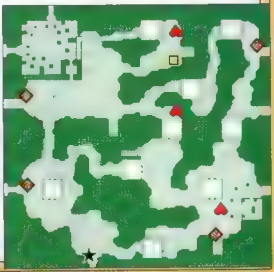
胜利条件　董卓之击破
败北条件　袁绍之败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
董卓	—
张济	防御力↑
胡轸	防御力↑
牛辅	攻击力↑
李儒	防御力↑
高顺	攻击力↑
赵岑	防御力↑
徐荣	攻击力↑
张辽	攻击力↑
李蒙	攻击力↑
郭汜	攻击力↑
王方	防御力↑
李傕	攻击力↑
董文	防御力↑
贾诩	道具
樊稠	体力↑
吕布	武器

攻略

一开战应先往上方消灭敌将徐荣，然后尽快将地图右上的两个据点消灭，这样便能大幅削弱敌军由上方压来的攻势。但玩家必须速战速决，否则战场下方的战况便会变得很紧张，尤其是在敌军的伏兵出现后，情况更见危急。沿路一直往下方走，前去拯救被围攻的公孙瓒军，以及破坏地点正中央的敌军据点。接着再前往地图的最下方协助曹操的军队，如果战情顺利，可将左下方的据点一同击破。但要留意，当我军攻击到虎牢关附近，吕布便会出场，如果还没有足够的实力，笔者劝大家还是绕到北面的小路进入关内对付董卓比较好，只要将董卓杀掉就能过关。但假如玩家希望跟吕布一决胜负，就最好先将他引出关外，等待其他同伴扣去他的大部分体力，自己再坐享渔人之利。



官渡之战

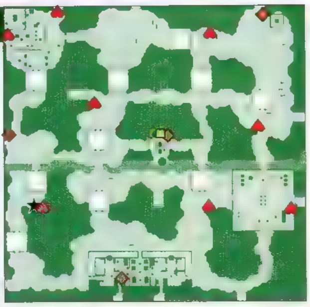
胜利条件　袁绍之击破
败北条件　曹操之败走/官渡城陷落

限制时间：90分钟

敌武将资料	
袁绍	—
田丰	防御力↑
沮授	防御力↑
郭图	防御力↑
张颌	攻击力↑
高览	攻击力↑
甄姬	道具
刘备	道具
简雍	攻击力↑
颜良	武器
韩猛	攻击力↑
文丑	武器
吕威旷	攻击力↑
袁谭	攻击力↑
高干	攻击力↑
荀谌	防御力↑
袁熙	攻击力↑
吕旷	攻击力↑
袁尚	防御力↑
吕翔	防御力↑
淳于琼	体力↑

攻略

沿着右上方的小路往上走，会遇上敌方的大将颜良，此人的实力十分强劲，一定要以全力将他击倒才行。接着一直朝右上方走，会遇到袁谭和刘备，此时只杀袁谭不要杀刘备。接着回到城中，尽力将围城的敌将击破，以免本阵受到攻击。不久后，袁术便会打开乌巢的兵粮库以振士气，此时玩家便立刻赶去乌巢将它占领，这样可使敌军的士气大降。全力将地点南部的敌将击破后，南方的战况也会渐趋稳定，然后我军就可以朝北方进发。守在地图左面的有文丑，此人的实力跟颜良不相伯仲，最好先消灭他附近的副将再对付他。当余下袁绍和刘备时，敌军就会全军进攻，最后只要将袁绍打败即可。



关羽千里行

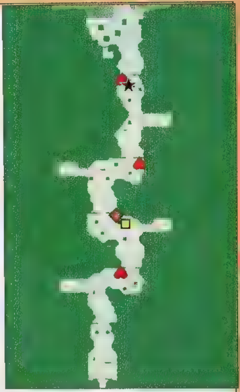
胜利条件　马车到达脱出地点
败北条件　关羽败退或马车被破坏

限制时间：30分钟

敌武将资料	
张辽	攻击力↑
徐晃	攻击力↑
许褚	攻击力↑
孔秀	攻击力↑
韩福	防御力↑
王植	防御力↑
卞喜	防御力↑
秦琪	攻击力↑
夏侯敦	体力↑

攻略

虽然地图的构成十分简单，但要顺利完成并不容易。在这一关中，玩家需要一边保护马车，一边将沿途的敌武将击倒。而首先遇到的敌将正是实力相当强的张辽、徐晃和许褚，为了让马车不要受创，唯一的方法就是速战速决，只有打败眼前的敌人，下一道关卡的门才会打开。在没有跟敌军武将交战的情况下，就要尽力将包围马车的兵卒杀掉，尽量减少马车受到的伤害。幸好途中其余遇到的武将孔秀、韩 等人的能力只属一般，难度并不高。而最后一关则是由曹军的大将夏侯敦把守，由于已无后顾之忧，只要将全力将夏侯敦击倒便可过关。



赤壁逃亡战

胜利条件　曹操之击破
败北条件　孙权之败走/曹操到达脱出地点

限制时间：60分钟

敌武将资料	
曹操	—
程昱	防御力↑
荀攸	防御力↑
刘延	攻击力↑
韩浩	攻击力↑
夏侯敦	体力↑
张辽	攻击力↑
李典	攻击力↑
乐进	防御力↑
曹仁	防御力↑
牛金	攻击力↑
满?	防御力↑
贾诩	防御力↑
曹彰	攻击力↑
于禁	攻击力↑
夏侯渊	攻击力↑
朱灵	攻击力↑
曹洪	攻击力↑
文聘	攻击力↑

攻略

此版的首要任务是追击逃亡中的曹操，但只顾着不断追击曹操，孙权也有被击倒的危险，因此玩家最好还是先前往地图右方去击退张辽，以免孙权和孙尚香受到猛烈攻击。张辽的实力十分强，千万不要轻敌，因为要尽快追击曹操的关系，玩家必须速战速决，以防让曹操逃掉。随着曹操往左上方逃走，敌人的援军也会相继出现，而途中遇到的夏侯敦部队威力极为强劲，假如玩家此时没有足够的实力，笔者奉劝还是暂时不要理会他，直接追击曹操。由于曹操不断地逃走，所以会引来很多曹军将领前来帮助，如果玩家不先他身旁的将领击倒，战斗起来便会相当辛苦。

樊城之战

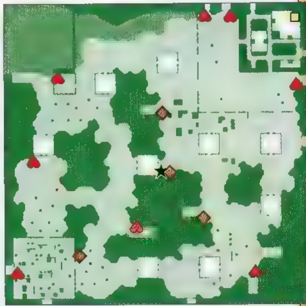
胜利条件　曹仁之击破
败北条件　关羽之败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
曹仁	—
乐进	攻击力↑
牛金	攻击力↑
庞德	体力↑
董衡	攻击力↑
董超	防御力↑
蒋济	防御力↑
满宠	道具
孙礼	防御力↑
于禁	武器
吕蒙	武器
陆逊	道具
蒋钦	攻击力↑
徐晃	攻击力↑
李典	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
朱然	攻击力↑
潘璋	防御力↑
马忠	攻击力↑

攻略

这一版如果能够令水计顺利完成，接下来的战斗就会更加容易了。开战时先立刻前往地图左上方协助关平击退牛金，当水攻樊城的剧情发生后，敌军的士气会大幅下降。此时先要击破守在城外的敌军大将庞德，此人的实力很强，最好使用“无双觉醒”来对付他。把庞德打倒后，徐晃率领的援军也会随后来到，此人的实力不逊于庞德也必须小心应付。只要能够将徐晃和庞德击破，就可说是大局已定，之后只要全力攻击待在城内的曹仁便可。但假如途中不敌徐晃和庞德两人的猛攻，那就倒不如直接干掉曹仁，这样战斗便能更快一点结束。



魏 张辽传

汜水关之战

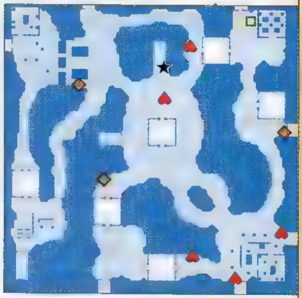
胜利条件 袁绍击破
败北条件 华雄败走或汜水关失陷

限制时间：60分钟

敌武将资料	
袁绍	—
沮授	防御力↑
孙坚	攻击力↑
黄盖	攻击力↑
朱治	防御力↑
韩当	防御力↑
刘备	攻击力↑
关羽	攻击力↑
袁术	体力↑
纪灵	防御力↑
公孙瓒	防御力↑
曹操	攻击力↑
夏侯敦	攻击力↑

攻略

此关是不要以让华雄被击破或汜水关失陷，要留意敌方除了公孙瓒外，其他武将均有副将。袁绍会一直缩在东南的本阵中不动，开战后张辽所在的地图中央便有多名敌方副将，不妨先解决他们前往东北对付韩当，然后南下夺取据点，并击破南面的黄盖与朱治，再往东北打倒关羽。这时孙坚应该会从西南攻上来，但会停在地图中央的南部，所以不妨先北上去对付袁术的副将纪灵再南下收拾孙坚也不迟。然后便可以开始去攻击敌方东部的据点和其他武将。注意若是战至5分30秒，敌方的援军便会到来，曹操会带着夏侯敦从西南面出现，连合军便会展开全军进攻。而曹操也会快速地北上，因此便要先经汜水关南下阻截。解决两人后便前往东南收拾公孙瓒和袁绍过关。



虎牢关之战

胜利条件 袁绍击破
败北条件 董卓败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
袁绍	—
沮授	防御力↑
田丰	防御力↑
曹操	攻击力↑
李典	攻击力↑
曹洪	攻击力↑
乐进	道具
刘备	防御力↑
关羽	攻击力↑
张飞	攻击力↑
简雍	体力↑
孙坚	攻击力↑
韩当	攻击力↑
朱治	道具
程普	防御力↑
公孙瓒	武器
公孙越	攻击力↑
颜良	武器
文丑	防御力↑

攻略

此关开始时敌方武将数量虽然不多，然而他们都各有不少的副将。另外此战开始时我军处于被敌方包围的状态。开战后先往西行解决韩当，然后由南路绕道往西，途中分别可击破朱治以及围在本阵南面的程普、曹洪和简雍这些副将。同时李典会北上。在与这些副将战斗的同时，连合军的追击部队便开始进军，刘备带着关羽和张飞自中部的山路快速推进至本阵东北部，孙坚也会和公孙瓒停留在中部。不过刘备随后又会往东面逃走，追上他们便会发生关羽和张辽的对话剧情，在此要同时面对刘、关、张三人，小心被他们围攻。接下来先南下对付孙坚与公孙瓒，然后前往西南对付曹操。如此便只剩下位于东南的袁绍。不过随即会有颜良和文丑于西南两个据点出现，这正好让在附近的玩家收拾，然后便去直取袁绍首级过关。

下邳之战

胜利条件 曹操击破
败北条件 吕布败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
夏侯敦	道具
于禁	攻击力↑
夏侯渊	体力↑
李典	攻击力↑
刘备	防御力↑
关羽	攻击力↑
张飞	武器
曹操	—
朱灵	防御力↑
郭嘉	防御力↑
曹洪	防御力↑
乐进	攻击力↑
满宠	攻击力↑

攻略

此战开始时下邳城西翼已经被水淹没，而敌方初期的部队并不多，而且只有夏侯敦与夏侯渊有副将，目标人物曹操并未出现。至于玩家开始时会在西北部，便正好南下对付于禁。于1分钟左右侯成会因为被孤立而求援，他正好与另一副将李典交战，所以这时前去正是因利成便。注意接着夏侯渊会快速推进至侯成那里，所以要留在该地守候，如此便能成功救助侯成。接下来可以向西南进发，顺序将夏侯敦、刘备击破，并由南路东行对付关羽，如此会有两人的对话剧情。当敌方只剩下一支部队时，曹操才会联同曹洪现身，分别在西南和东北面，两人各自带有两名副将。这时下邳城的北门会开启，因此先从东面的路北上对付曹洪及其副将，至于曹操则会开始由西面北上，要注意他的其中一员副将位于东南角落，慢吞吞的话就会被其他部队消灭。

赤壁逃亡战

胜利条件 曹操到达逃走地点
败北条件 曹操败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
潘璋	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
丁奉	防御力↑
韩当	防御力↑
程普	攻击力↑
董袭	攻击力↑
朱治	攻击力↑
陈武	攻击力↑
赵云	攻击力↑
糜竺	防御力↑
张飞	攻击力↑
简雍	攻击力↑
关平	攻击力↑
周仓	防御力↑
孙权	体力↑
诸葛瑾	防御力↑
鲁肃	防御力↑
蒋钦	攻击力↑
关羽	—
刘备	武器
孙干	防御力↑
糜芳	攻击力↑

攻略

此战的胜利条件是护送曹操到东北面的逃走地点，然而张辽位于东南，而曹操则在西南，若是骑马会比较方便。敌方开始时只有潘璋一名武将，并且分派两名副将守在两条通道上。开始后先往西南对付南路的丁奉并抢到马，然后沿中路解决徐盛，再往西南追上与曹操交战的潘璋。击破潘璋后曹操便会开始逃亡，但敌军的援军会从西南出现，因此要立即南下。同时敌军会有第二支援军程普登场，我军的夏侯渊则会赶到。玩家先去封西南的据点，然后北上对付董袭和程普，解决他们后曹操就会继续东行。这时东路有敌军的伏兵出现，赶在曹操之前去收拾干净，顺道封锁那里的据点。当曹操走到东面时，另一支伏兵赵云会和糜竺登场，因此最好紧跟在曹操附近，接下来会分别遇上张飞、关平等武将，他们都各带有一名副将。接着孙权会于南部两个据点登场，同时关羽也会于东北面挡着曹操的去路，对话事件完成后，关羽会因还人情而放了曹操一条生路（若是张辽同行的话，谈话会有分别）。可是随即于逃走地点会有刘备军守着，但两军一时三刻也不会交战，不妨趁机快速南下对付孙权。解决孙权后便骑马冲上去帮曹操对付刘备完成任务即可。

合肥之战

胜利条件 孙权击破
败北条件 张辽败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
孙权	—
诸葛瑾	防御力↑
蒋钦	攻击力↑
孙韶	体力↑
太史慈	攻击力↑
陈武	攻击力↑
朱然	攻击力↑
吕蒙	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
张承	防御力↑
潘璋	攻击力↑
马忠	攻击力↑
丁奉	防御力↑
朱治	防御力↑
周鲂	防御力↑
朱桓	防御力↑
甘宁	攻击力↑
董袭	防御力↑

攻略

开始时玩家位于本阵的正东面，开战后我方会开始向中立据点进攻，敌方则不断占据中立据点。张辽不妨先前往中部清理马忠、丁奉和潘璋等敌将。跟着往东推进占领据点，我军的工作部队便会成功破坏小师桥，将敌人分隔开。这时变成张辽只能从西南或是东北两方渡河前进，而孙权则会下令全军退守，因此吕蒙、太史慈会与孙权聚在一下，只留下朱治守在东面通道内。战至5分钟时我军会有徐晃从西南前来助战。当攻进东北面敌方据点时，就会碰上朱治及其副将陈武，敌方会慑于张辽的武力而全军士气低下。在6分30秒左右甘宁的水军会自西北部登陆，并快速向西面推进，这时的败北条件会变成曹操被击破，因此最好赶快回本阵收拾甘宁。收拾完甘宁后，便要开始对付东南角落的孙权，由于对方有太史慈和吕蒙在阵内，因此要有被夹击的心理准备，最后将孙权击破后便可过关。

魏 典韦传

黄巾之乱

胜利条件 张角击破
败北条件 何进败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
张角	—
裴元绍	防御力↑
波才	攻击力↑
管亥	攻击力↑
张宝	攻击力↑
邓茂	武器
严政	攻击力↑
张梁	体力↑
高升	防御力↑
张曼成	攻击力↑
程远志	武器
何仪	攻击力↑
黄邵	攻击力↑
张燕	防御力↑
韩当	攻击力↑

攻略

此关不能让位于中南部的何进被击破，并且要解决位于东北面的张角。要留意敌方的副将一般都并不在主将附近。开始后不久张梁发动龙卷妖术，这时往东南面制压那里的补给据点，然后走到曹操身边就会发生救出成功的剧情。跟着要注意若是沿东面的路北上，会遇到张梁的龙卷妖术，因此要避开直接冲到正东面的祭坛将之击破解除妖术。继续北上击破副将程远志的话，砦的南门就会开启，而同时黄邵、张燕等武将都会过来攻击。于6分钟左右张宝会于西面的路发动落石妖术，令讨伐军难以进攻，要从北部的山路西行绕到张宝的祭坛将之解决令落石停止。然后顺道往地图中央对付张曼成，他会使用洗脑术，若是我军的韩当仍在阵，就会被因被洗脑而叛变。到了10分30秒左右张角会发动幻影兵妖术，可前往他的本阵去对付他，当然在与他战斗前不妨先击破其左右两边的副将。

虎牢关之战

胜利条件 董卓击破
败北条件 袁绍败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
董卓	—
董文	防御力↑
张济	攻击力↑
贾诩	道具
张辽	攻击力↑
李傕	攻击力↑
王方	防御力↑
李蒙	攻击力↑
郭汜	攻击力↑
胡轸	防御力↑
赵岑	防御力↑
徐荣	攻击力↑
牛辅	攻击力↑
李儒	防御力↑
李肃	攻击力↑
高顺	攻击力↑
吕布	武器
樊稠	体力↑

攻略

此战开始时我方只有曹操一支部队，而典韦便是旗下的副将。敌人数量众多，其中董卓、李傕和郭汜均有副将。开战后先沿着南路前进攻破那里的据点，而到达西南的补给据点时李儒的副将伏兵李肃会突然出现，击破李肃后便继续前进对付李儒及夺取敌方据点。到西部会遇上李蒙及王方，而中部的牛辅会被别的部队解决。继续北上可分别击破敌本阵外围的李傕、胡轸、赵岑和郭汜。这时高顺也会从东面赶来迎击曹操部队，因此要尽快将之击破。当玩家或曹操攻至敌方本阵前，虎牢关第一门就会大开，而吕布则会骑着赤兔马出现，只要不冲上前他是不会主动发起挑战的，而曹操并不会主动挑战。所以有时间的话沿中路向东北方推进，把东北面的徐荣收拾掉，以及夺取途中的多个据点。然后再折回西北部再北上击破张辽，不过战至9分钟时敌方会再有援军樊稠从东面出现，并快速向西北推进，由于他持有点心，所以要不厌其烦地走一趟。消灭了董卓和吕布以外的部队后，若是去挑战后者会有许褚出来助战的剧情，跟着最好逃跑，因为吕布实在太强了。沿着张辽所守的据点能直接攻入董卓的本阵内，在打倒董卓的3名副将后第二关门就会开启，这时要尽快解决董卓。

宛城之战

胜利条件 曹操成功逃走
败北条件 曹操败走或逃走失败

限制时间：45分钟

敌武将资料	
胡车儿	攻击力↑
贾诩	防御力↑
张绣	体力↑

攻略

开始后首先走到城的东北与曹操会合，然后会有指示需要逃到城的西北出口。注意曹操要等到所有士兵被消灭后才肯移动。两人移动到城的东南会遇到敌将胡车儿，在战斗的同时西北会有大量士兵涌过来，所以又要全部队解决干净后才可继续前进。当曹操到达城西就会有贾诩带兵从西北出口堵截，解决他后曹操就会从城门处逃走。不过那里有敌方的工作兵阻止突破城门，而敌方的工作兵会自东北出现，典韦便要守着大门不让工作兵长通过，出现了12支工作兵队后，张锈会自城东现身，击败他后等一会儿战斗便会结束，别忘了回收张绣死后留下的点心。

下邳之战

胜利条件 吕布击破
败北条件 曹操败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
吕布	—
貂蝉	武器
陈宫	武器
张辽	体力↑
曹性	道具
高顺	道具
侯成	防御力↑
宋宪	攻击力↑
魏续	攻击力↑
尹礼	攻击力↑
藏霸	攻击力↑
袁术	攻击力↑
袁胤	攻击力↑
雷薄	攻击力↑
陈兰	攻击力↑
陈纪	攻击力↑
纪灵	攻击力↑
乐就	防御力↑
梁刚	防御力↑
李丰	防御力↑
刘勋	防御力↑

攻略

开始后会有郭嘉作出进攻水门的指示，位于西面的典韦便沿西北的路前进，顺道解决西北部的藏霸和据点兵长。然后向前进东，由于时间关系，最好先别理会曹性和张辽，立即朝下邳城西北的水门前进，收拾正在强化兵力的高顺，因为若是强化完成，就算打倒他也不会发生水淹下邳城的事件了。

成功水淹下邳城后，便会发生吕布军投降兵打开北门，同时一直守在南部城门的魏续会投降我军(如不是由玩家击破高顺，魏续是不会叛变的)，玩家便可由北门长驱直入，前去对付吕布。当然也可先把貂蝉和陈宫打倒，注意与夏侯渊传不同，吕布会战至最后一刻。

注意若是到了11分钟仍然未击破吕布，袁术军就会从西南面出现，他与纪灵各带着4名副将，吕布更会展开全军突击，从东面南下攻过来。至于袁术与纪灵则会兵分两路，前者沿南路直取曹操，后者则沿南面数过去第二座桥绕道而下，这时必须尽快前去救驾，又或是尽快解决掉吕布，否则便只有败北的可能了。

长坂之战

胜利条件 刘备击破
败北条件 曹操败走或刘备到达逃走地点

限制时间：60分钟

敌武将资料	
刘备	—
糜芳	攻击力↑
糜竺	防御力↑
赵云	攻击力↑
张飞	武器
诸葛亮	防御力↑
孙干	防御力↑
廖化	攻击力↑
周仓	攻击力↑
关羽	体力↑
简雍	攻击力↑
刘琦	防御力↑

攻略

开始后便向东北方前进，反正在西北面的赵云会随后追上来，若选择先与他战斗也可，但小心他相当强。同时东北会有张飞守桥的剧情。若击破赵云的话，张飞就会后退。接着玩家要沿路攻破敌人，当过了5分钟后就会有诸葛亮发动火计的事件，跟着敌方西面会有伏兵部队出现，未几西南也有关羽的援军乘船到来。要注意刘备军很快便会到达正南方据点，不过这时会有他要救民众而停在西南部的事件。击破张飞后便尽快往西南进发，会有诸葛亮请刘备逃走而遭拒绝的剧情，然后敌方的军船会自北面出现，跟着刘琦会带兵自逃走地点处前来迎接刘备，那时他又会向东逃去，不过他还会在东南面停留一会，可趁机先北上对付刘琦，然后再南下收拾刘备。

赤壁逃亡战

胜利条件 曹操到达逃走地点
败北条件 曹操败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
潘璋	攻击力↑
徐盛	攻击力↑
丁奉	防御力↑
韩当	防御力↑
程普	攻击力↑
董袭	攻击力↑
朱治	攻击力↑
陈武	攻击力↑
赵云	攻击力↑
糜竺	防御力↑
张飞	攻击力↑
简雍	攻击力↑
关平	攻击力↑
周仓	防御力↑
孙权	体力↑
诸葛瑾	防御力↑
鲁肃	防御力↑
蒋钦	攻击力↑
关羽	防御力↑
刘备	武器
孙干	防御力↑
糜芳	攻击力↑

攻略

此战的胜利条件是护送曹操到东北面的逃走地点，然而典韦位于正南面，而曹操则在西南面。敌方开始时只有潘璋一名武将，并且分派两名副将守在两条通道中。开始后沿路往东走击倒丁奉并抢到马，然后沿中路解决徐盛，再往西南追上正与曹操交战的潘璋。击破潘璋后曹操便会开始逃亡，但敌军的援军会从西南出现，因此要立即南下。同时敌军会有第二支援军程普登场，我军的夏侯渊则也会赶到。玩家先去封西南的据点，然后北上对付董袭和程普，解决完他们后曹操就会继续东行。这时东路有敌军的伏兵出现，赶在曹操之前去收拾干净，顺道封锁那里的据点。当曹操走到东面时，另一支伏兵赵云会和糜竺登场，因此最好紧跟在曹操附近，接下来会分别遇上张飞、关平等武将，他们都各带有一名副将。接着孙权会于南部两个据点登场，同时关羽也会于东北面挡着曹操的去路，对话事件完成后，关羽会因还人情而放了曹操一条生路。可是随即于逃走地点会有刘备军守着，但两军一时三刻也不会交战，不妨趁机快速南下对付孙权。解决孙权后便骑马冲上去帮曹操对付刘备完成任务即可。

孙尚香传

荆州之战

胜利条件 刘表击破
败北条件 孙坚败走/自军本阵被攻陷

限制时间：60分钟

敌武将资料	
刘表	—
吕公	攻击力↑
蒯良	防御力↑
黄祖	体力↑
蔡瑁	防御力↑
张虎	防御力↑
陈生	攻击力↑
苏飞	攻击力↑

攻略

游戏开始不久后便会发生黄祖引诱孙坚到襄阳城门前，利用伏兵攻击孙坚的剧情，不过由于孙尚香的初始地点距离孙坚所在处相距太远，即使骑上快马也未必能赶得及，因此玩家也可索性直接选择攻击其他敌将和据点。当孙坚撤退的剧情发生后，孙尚香和孙策相遇后就会有剧情事件发生，孙策会代替孙坚成为我方总大将，剩下来的只须把陈生和苏飞两名增援武将以及刘表击破便可过关。

赤壁逃亡战

胜利条件 曹操击破
败北条件 孙权败走/曹操抵达逃亡地点

限制时间：60分钟

敌武将资料	
曹操	—
程昱	防御力↑
荀攸	防御力↑
夏侯敦	体力↑
刘延	攻击力↑
韩浩	攻击力↑
张辽	攻击力↑
李典	攻击力↑
乐进	防御力↑
曹仁	防御力↑
牛金	攻击力↑
满宠	防御力↑
贾诩	防御力↑
夏侯渊	攻击力↑
朱灵	攻击力↑
曹彰	攻击力↑
于禁	攻击力↑
曹洪	攻击力↑
文聘	攻击力↑

攻略

这一关的目的是追逐逃亡中的曹操，一旦让他到达地图的右上方便会失败，因此最简单而直接的方法是不理会魏军的其他武将，只专门负责追赶曹操。游戏开始后不久，正中央的桥梁便会被夏侯敦军团所破坏，因此只能从右方的山路进发。假如想打倒其他武将拿取道具的话，也可尝试先赶上曹操和他交战，把他身旁的所有敌兵清除之后，他就会有可能停止行军，这时便可去对付其余的敌方增援武将了。

南中侵攻战

胜利条件 孟获击破
败北条件 孙权败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
孟获	—
孟优	防御力↑
祝融	体力↑
朵思大王	攻击力↑
金环三结	攻击力↑
阿会喃	攻击力↑
董荼那	防御力↑
木鹿大王	攻击力↑
忙牙长	防御力↑
杨锋	攻击力↑
兀突骨	防御力↑
带来洞主	防御力↑

攻略

开始后先攻击左下方的敌军据点和金环三结、阿会喃等武将，接着绕过右边攻击那边的敌军，一会儿之后，忙牙长和木鹿大王会从我军本阵的两边进行突袭，必须尽快前往那里支援，一旦被敌兵抵达本阵中央的桥梁处便会把它破坏，使我军无法快速调动，最后带来洞主会从最左下方的据点、杨锋从右面的山路出现，而兀突骨则会从本阵左边的据点现身支援，若要把他们一一击倒会非常花时间，因此笔者建议还是直接把敌军首领孟获击倒过关。

合肥之战

胜利条件 曹操击破
败北条件 孙权败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
曹操	—
贾诩	防御力↑
曹真	攻击力↑
曹休	防御力↑
庞德	攻击力↑
牛金	攻击力↑
满宠	防御力↑
李典	防御力↑
乐进	攻击力↑
张辽	攻击力↑×4
徐晃	防御力↑
于禁	防御力↑
夏侯敦	攻击力↑
曹洪	体力↑
曹彰	攻击力↑

攻略

这一关孙尚香会在地图的下方偏左地点开始，在张辽出现之前，可先抢夺和攻陷敌军在地图西方及中央的据点，但是一旦张辽出现后，他会马上攻向我军的总大将孙权，故此必须马上前往救援。在这一关中张辽总共会出现4次：第1次出现在地图中部偏东南方出现；第2次出现在地图正北方据点附近；第3次会在地图的西南方出现；第4次会在地图的西北方出现。玩家若不能及时赶往救援的话，便要尽快把曹操打倒以结束本关。

夷陵之战

胜利条件 刘备击破
败北条件 孙权败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
刘备	—
马良	防御力↑
陈式	防御力↑
赵云	武器
张苞	攻击力↑
雷铜	防御力↑
马超	攻击力↑
马岱	防御力↑
吴兰	攻击力↑
严颜	道具
关兴	武器
关索	攻击力↑
廖化	防御力↑
李严	攻击力↑
沙摩柯	攻击力↑
诸葛亮	体力↑
马谡	道具
王平	攻击力↑
张翼	防御力↑

攻略

为了把敌方武将引开，使我军的架桥车可以顺利作动，便要让朱然可顺利发动火攻，玩家要先攻陷附近的一个敌军据点，这样当朱然到达蜀军的营地时，便会成功地令敌军营地着火，迫使刘备和残余的敌将退守地图的左下方，并把城门紧紧关闭，直至诸葛亮会带着其他增援武将出现为止，接着城门便会再度打开，玩家此时便可以进入城内将刘备打倒！

小乔传

汜水关之战

胜利条件　华雄击破
败北条件　袁绍败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
华雄	—
牛辅	体力↑
王方	防御力↑
赵岑	防御力↑
李傕	防御力↑
李肃	攻击力↑
郭汜	攻击力↑
徐荣	攻击力↑
李蒙	攻击力↑
胡轸	攻击力↑
樊稠	防御力↑
贾诩	攻击力↑
董文	道具
吕布	武器
李儒	防御力↑

攻略

游戏开始之后，首先要夺取地图右上方的据点，令连合军的补给线可保持畅通，但距离小乔的所在地还相当遥远，因此暂时最好别理会敌方的武将，在地图中央位置有可能会同时遇上贾诩等3名敌将，不想浪费时间的话便要冲过去，回头再一口气击破。当我军的部队接近汜水关的关门时，三国最强的猛将吕布便会出现，但是以小乔目前的实力是极难打倒他的，所以笔者认为还是不要去碰他比较好，只须绕过左下方的山路进入关内把华雄打倒便可过关。

荆州之战

胜利条件　刘表击破
败北条件　孙坚败走/自军本阵被攻陷

限制时间：60分钟

敌武将资料	
刘表	—
吕公	攻击力↑
蒯良	防御力↑
黄祖	体力↑
蔡瑁	防御力↑
张虎	防御力↑
陈生	攻击力↑
苏飞	攻击力↑

攻略

这一关的敌军数量并不多，武将的实力也不强，开始后不久便会发生孙坚在荆州城外被黄祖的伏兵所伤的事件，然后孙策会接任成为我军的总大将。接着玩家便可继续杀敌，不妨先把沿途所有据点夺取，再把敌将逐一击倒，最后把增援的两名武将及大将刘表都击败之后便可轻松过关。

夏口之战

胜利条件　黄祖击破
败北条件　孙权败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
黄祖	—
邓龙	攻击力↑
蒯良	防御力↑
陈就	防御力↑
苏飞	攻击力↑
蔡瑁	防御力↑
刘琦	攻击力↑
张虎	攻击力↑
吕公	攻击力↑
陈生	防御力↑
文聘	攻击力↑
李严	防御力↑
甘宁	体力↑

攻略

战斗开始后，要立刻向上走，把前方的武将击退及攻陷途中的据点。此时若想节省时间的话，可从起点向上冲，到达地图最上方后再向左转，直接杀进城内击败黄祖。否则的话也可绕到地图中央的码头，把四周的敌军击退，阻止敌军的船队出航。此时甘宁的船队会从中央偏左的地方上岸，并把凌统的父亲凌操杀死，之后只要配合友军的行动攻击敌军，最后把黄祖打倒便可顺利过关。

吴郡之战

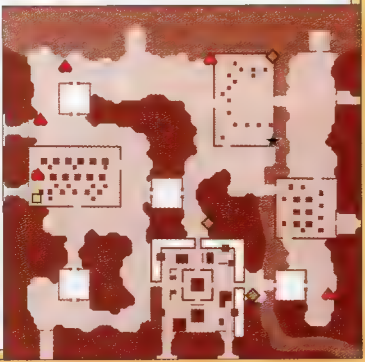
胜利条件　刘繇击破
败北条件　孙策败走

限制时间：60分钟

敌武将资料	
刘繇	—
太史慈	—
张英	防御力↑
于糜	体力↑
陈横	攻击力↑
薛礼	防御力↑
严白虎	攻击力↑
严舆	防御力↑
王朗	攻击力↑
周昕	防御力↑
樊能	攻击力↑

攻略

游戏开始后，应先前往右方，把陈横和严白虎这两名敌将打倒，然后可选择继续到地图的左边及中央部分扫荡其他敌军，也可向下走直接杀入吴郡城把敌军大将收拾掉，但要注意在一段时间后，敌军的增援会陆续赶到，故此不宜拖延太久，否则会被敌军包围。另外当我方的武将踏足吴郡城内时，刘繇会马上撤退，并且把大将的职责转交给太史慈，最后只要把他打倒便可过关。



赤壁之战

胜利条件　曹操击破
败北条件　孙权败走

限制时间：90分钟

敌武将资料	
曹操	—
贾诩	防御力↑
夏侯渊	攻击力↑
朱灵	攻击力↑
蔡瑁	体力↑
甄姬	防御力↑
于禁	攻击力↑
徐庶	武器
曹丕	攻击力↑
乐进	攻击力↑
程昱	防御力↑
张辽	攻击力↑
文聘	攻击力↑
荀攸	防御力↑
曹洪	攻击力↑
王朗	攻击力↑
满宠	防御力↑
曹真	防御力↑
曹休	道具

攻略

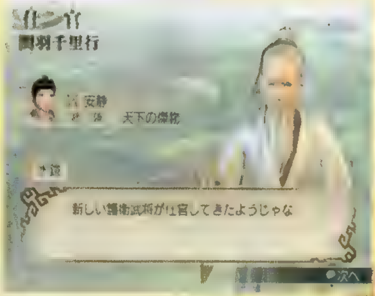
开始后马上向上冲，把中央右方的王朗打败，便可令中央东面的桥梁塌下，之后再至左边打倒中央左方的蔡瑁，中央西面的桥梁也会跟着崩塌。接着黄盖会开始向中央的船只移动，一会儿后诸葛亮便会到地图的左下方开始借东风，此时要前往保护他免受敌军的攻击直至成功为止。当曹军的战船被燃点后，敌军便会陷入混乱，战斗力也会大打折扣，这时只要把剩余的敌将和曹操打倒，便可看到结局画面。

《真·三国无双4》护卫武将解析

文：SEED

1 基础

《真·三国无双4》中的护卫武将系统是由之前系列的护卫兵系统进化而来，虽然人数由8个变成了一个，但毕竟是由兵升级成了将，对玩家的辅助作用反而大了一些。在战斗中按SELECT键还可以切换护卫武将的行动方式，剑表示攻击，盾表示防御，而手则表示原地待机，注意待机时有敌人靠近也是会自动攻击的。此外除了游戏一开始默认的8个护卫武将（当然能力都很弱……）之外，要得到护卫武将就需要靠完成一关后可能出现的水镜先生的推荐。由于留下的护卫武将只有8个，因此要加入新护卫武将的话就只能解雇一个已有的护卫武将。



此时就涉及到护卫武将的评价问题，例如“二国的杰物”之类的。评价分为两个部分，前一个由低到高依次是一国→二国→三国→天下，影响优势项目数量；后一项由低到高依次是神童→秀才→杰物→奇才，影响成长率。需要注意，从目前来看，只有奇才才能成长为4项全满的“真无双”，即使只是一国的，因此遇到的话可不要错过。

2 成长

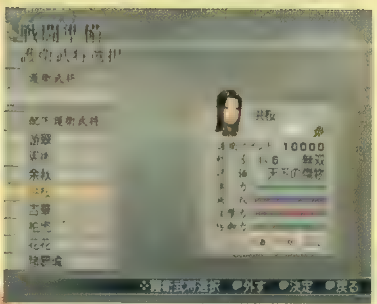
LV	1	2	3	4	5	6
护卫点数	—	1000	2000	4000	7000	10000
称号	强者	达人	修罗	猛将	武王	无双
	—	—	—	（属性）将	（属性）王	真无双
特技	—	—	习得1项特技(*1)	属性添加	属性变更、习得一项特技(*2)	习得1～2项特技(*3)

*1.回复、猛攻、铁壁其中之一

*2.鼓舞、心眼、推举其中之一

*3.真无双（4项数值全满）习得2项特技，无双只习得1项特技，此处习得的是未学会特技中的随机一项。

至于护卫武将属性并不是随机的，而是在lv4时看数据是否超过某个固定数值，由于游戏中并没有准确的数值显示，因此给出固定数值也没有什么意义。4项数值分别对应了炎、冰、阴、阳4属性，如果同时有多项超过固定值，那么安装冰＞炎＞阴＞阳这样的顺序决定，因此阳是最少见的，而后期的强力护卫武将几乎都是冰属性……好在本作中冰属性还算是最实用的。如果没有数据超过固定值，那么就是无属性的猛将，在LV5时还有一次类似的比较和决定属性的机会，此时甚至还有可能改变原来的属性，但是这种情况是很少遇到的。



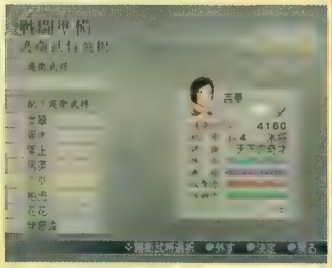
3 育成

如果仔细比较的话，会发现成长时能力会有细微的不同，这些变化相当细小，需要两次成长的截图仔细对比才能看出。对于一般的护卫武将来说这点没有太大的意义，因为始终是无法成为真无双的；但是对于一国或者二国的奇才的话就要特别小心，可能会因为某一项（一般是HP）少一点点而导致成不了真无双……至于天下的奇才肯定是会成为真无双的，基本在LV5就已经全部满了。此外习得特技时是随机的，可在快升级前去打一次可快速过关的关卡（例如关羽千里行的魏国），习得的特技不满意的话就读档重来。一般来说，辅助类的需要学习献品、探武、心眼、推举，攻击类的则要学习鼓舞、铁壁、猛攻，特别是要记得学习回复。

至于升级需要的护卫点则是由击破数、恩赏和生存ボーナス倍率三者决定的，总的护卫点＝(击破数×20+恩赏）×生存ボーナス倍率。恩赏下限为200；生存ボーナス倍率则是由难度决定，具体如下表。

难度	倍率
容易	1.0
普通	1.5
困难	2.0
修罗	3.0

根据这个公式，要想尽可能多获得护卫点数，就要尽量在高难度下多杀敌。不过难度太高（例如修罗）的话，护卫武将本身被杀的几率似乎更大一些……杀敌的话选择让他自己在敌人据点附近待机即可，或者在白帝城之战（吴军）杀敌方的义民兵，难度选择普通或困难比较合适。此外选择可快速通关的关卡用时间来换护卫点，这也是比较常用的办法。



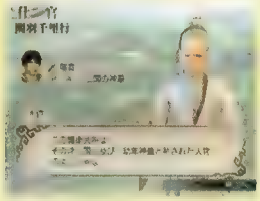
4 收集

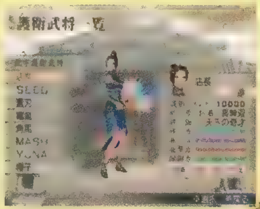
护卫武将加入时评价、性别、武器、造型都是随机的，和难度、无双武将、选择的护卫武将都没关系。奇才的出现率不超过1/10，天下的奇才更是1/150以下，想获得满意的护卫武将也不是那么容易的事情。护卫武将男性武器为枪、弩、杖；女性武器则为剑、弓和扇，由于使用扇的武将可以在战场上为武将回复，因此是最好用的，特别是在修罗模式下。此外也有一些是有规律可循的，例如名字，获得的护卫武将有一定几率和所使用的无双武将名字相同，例如用关羽或关平就容易出现关正之类的，用孔明的话常见姓诸葛的武将。当然，星彩不会打出姓星的，月英不会打出姓月的，貂禅也不会出现姓貂的……有时候也会遇到一些很特别的名字，例如陈真、费莱、花花之类的……

唯一在事前就可以确定是护卫武将的颜色（汗），这直接由使用的无双武将决定，具体如下：

青	魏武将
绿	蜀武将、左慈
赤	吴武将
黄	张角 袁绍
紫	孟获 祝融 貂蝉 董卓
白或黑	吕布

想获得满意的护卫武将就需要不断地得到水镜先生的推荐，最容易的就是带上有推举特技的护卫武将。此外使用的无双武将阶级越高，战斗后出现新护卫武将的几率就越大；到了最高的大将军之后，战斗后出现护卫武将的几率超过80%！需要注意，无论是推举还是因为官阶自动出现，出现的新护卫武将在每关一开始就已经是固定了的，包括名字、武器等各方面，类似的是升级时加的能力和学会的特技，无论中途存档后读多少次记录也不会改变。因此无论是升级还是招新武将，都只能靠重新打一关来实现。目前可最快完成的关卡是关羽千里行的魏国，最低难度骑上赤兔的话20”内完成不是问题；此外玩赤壁逃亡战的联军也很快，而且因为曹操只会逃跑，战斗时会方便一些，当然对于低难度来说就没什么了。





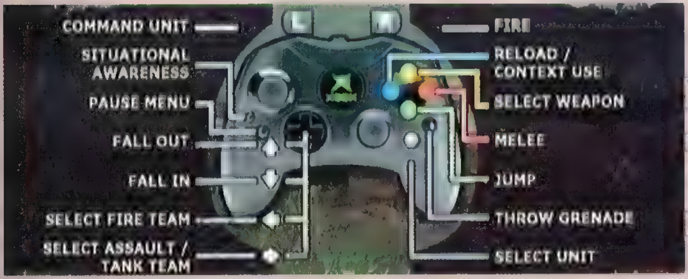
攻略特工队

战火兄弟连
30高地之路

游戏背景

提及游戏中的关键词——D-day，我们就不能不说一下诺曼底。它是法国西北部著名的历史和文化大区，面积约3万平方公里，海岸线全长600公里，北临英吉利海峡，与英国遥遥相望。诺曼底登陆是第二次世界大战后期一次历史性的战役。1944年6月，一项代号为"D-day"的军事行动选择了纳粹占领下的诺曼底海滩作为登陆地点。6日凌晨，以美国为主的盟军出动1200艘战舰、1万架飞机、4126艘登陆艇、804艘运输舰、数以百计的坦克和15.6万名官兵（7.3万名美军，8.3万名英国和加拿大军），分五路向诺曼底海滩发起猛烈的攻击并开始登陆。登陆的海滩从奥恩河的河口湾延伸到科唐坦半岛东南边。12日，盟军的登陆点已连成一片。7月5日，登陆人员达100万。7月24日战役结束时，盟军共投入288万人，5300多艘战舰和13700多架战机。德军投入的兵力达51万人。战役中，盟军共消灭德军11.4万人，击毁坦克2117辆，飞机245架。盟军方面有12.2万将士献身疆场。战后，他们按国籍被分葬在诺曼底地区28座军墓中。盟军的胜利开辟了欧洲的第二战场，加速了法西斯德国的灭亡。之后这场战役也被称为霸王战役。虽然在游戏中我们无缘亲临这场大规模战役，不过我们却作为101空降师第三小队队员降落到敌人后方，为大军层层推进扫清了道路。

XBOX DVD-ROM			
	Ubisoft	2005年3月1日	FPS
	游戏人数 1人	硬盘记忆	49.99美元



★ 游戏操作 ★			
左摇杆	前进，按下时即蹲下	[illegible]	扔手榴弹
右摇杆	调整视角，按下时即打开瞄准镜	Back键	形势侦查
		Start键	进入暂停菜单
X键	上弹	L键	小队指令
Y键	切换武器	R键	射击
A键	跳跃	↑、↓键	队伍散开、拢合
B键	击打	[illegible]	在不同小队间切换
白键	切换小队		

要点须知

1、游戏采用趋向真实的瞄准设定，在默认设置下，屏幕上没有准心的（不习惯的话可在开始菜单的Option—Game—Crosshair中设置），而且起身射击和蹲下射击的准确率也不尽相同，特别是当你打开瞄准镜的话，起身攻击时枪杆会微晃不定，而蹲下射击却更平衡些；

2、游戏更讲究团队合作，层层掩护推进，Halo式的冲锋是死路一条，除非你是FPS高手；对敌策略一般是尽量在队友的火力掩护下，寻找最佳方位攻击敌人；

3、在游戏中，你不必担心迷路，也不会迷失目标，尽管朝着黄色箭头所指方向前进，你需要找的是一条安全的制敌之道；

4、多注意敌军头上光圈的变化，亮红色时表示他们即将开始攻击；

5、多运用"形势侦查"这一特色，它有助于你了解目前所处形势，包括我方战友以及敌方人数、分布、状态等等一系列信息，特别是在最高的Authentic难度下，敌人头上是不会浮现光圈的，此时就更能派上用场了；

6、游戏提供了一些比较友好的设定，比如当你多次Reload后，它会提示你是否补充好状态再去战斗；

7、游戏中可供收集的勋章有金、银、铜这三种，分别对应Authentic、Hard、Normal三种难度。对应的难度下每完成一个关卡，就能获得一枚相应的勋章，勋章越多，在开始的Extras菜单中可观赏到的隐藏图片就越多。

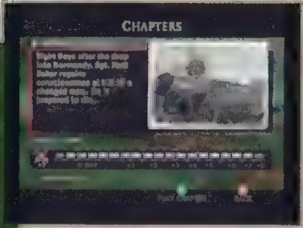
8、下面是几条秘技：在Hard难度下完成游戏可开启Authentic难度；另外，在Normal或Easy难度下爆机可开启Old Movie模式（画面像老电影），在Normal难度下爆机还可以开启Unlimited Ammo模式（弹药无限），在Authentic难度下爆机可开启Super Squad模式（队友抗打击能力明显增强），在战斗中呼出暂停菜单，按下X键即可进行选择；如果想快速爆机的话，直接玩最后一个关卡，是不是很简单啊！

9、本篇攻略是在Hard难度下进行的，而且攻略的出发点绝不是快速通关，而是使玩家在战斗中尽量减少我方伤亡，若有不足之处还请多多指导。

▲秘技虽好，但想要彻底体验这款游戏的乐趣，请各位玩家还是不要随便使用吧。

攻略流程

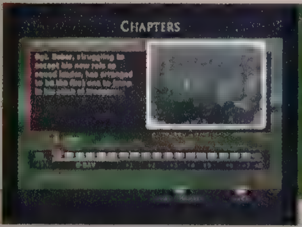
- Hill 30
- SouthWest Of Carentan,France
- D+7 1445 June 13,1994



贝克（Baker）日记：我记得父亲在离婚后对我说过[illegible]之后会不会是一切的尽头？

本关是用来熟悉操作的，尽管无视周围的炮火的袭击，全力瞄准好射击吧！

- Rendezvous With Destiny
- SomeWhere Over Normandy
- D-Day 0115 June 6,1994

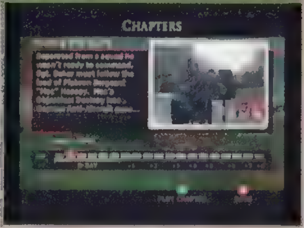


贝克日记：我从来都不希望去当什么队长，[illegible]去当什么队长，我当得好这个队长吗？

到达地面后，你不知道往那走？很简单，只需朝着屏幕左下方黄色箭头所指的方向前进就可以了。找到Mac后，他会给你一把.45手枪，凑合着用吧。跟着Mac前进，在前方的大树底下干掉两名德军士兵，这关也就这两个敌人啦。

- Silence The Guns
- D-Day 0145 June 6,1994
- Near St.Mere Eglise

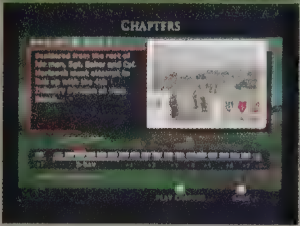
贝克日记：当你知道一个人不久之后将会“离你而去”，这时你才会留意起那个人[illegible]能把過去[illegible]如此薄弱的几件，但是，我不知道此时[illegible]



我们的目标是消灭前方地对空机枪据点。路上的敌人相对之前明显增加不少，看你是要队友去对付，还是自己也去小试牛刀一下，无非就是遵循隐蔽——瞄准——射击这个策略，找找掩体慢慢瞄准吧！在建筑物区，会碰到另一拨敌人，你可以利用右侧上方石围墙的缺口绕到敌人后方去，他们想不死都难喽！对付AA Gun旁边的敌人，也是同样的道理。炸掉两个AA Gun后，与Mac汇合，任务完成！

- Ambush At Exit 4
- Near Uath Beach,France
- D-Day 0700 June 6,1994

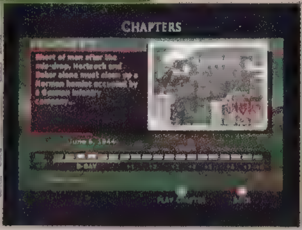
贝克日记：从飞机上空降到地面之前，我一直在思考这样一个问题：如何当好这个[illegible]的决心！



终于第一次成为真正意义上的队长，即便身边只有一个队员Hartsock，熟悉完队伍相关指令后，我们就可以出发了。由于现在身边只有一个队友，我们只能稳扎稳打，绝不能图快。搞定农舍边上的敌人，前方石堆还有3个敌人在等着你，具体位置可以按BACK键来了解，这样才能更好部署进攻策略。自动存档后，消灭草地石堆上的敌人，与队友Garnett、Allen等汇合，奔赴前方的战场。沼泽地这边的敌人数不胜数，建议用敌方留置的机关枪一一搞定他们。与Mac汇合，任务完成！

- Objective XYZ
- Normandy,France
- D-Day 1015 June 6,1944

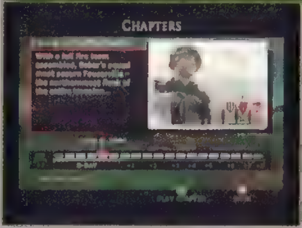
贝克日记：我从来都不希望自己去当什么队长！



不远处的建筑群中埋伏着不少敌人，先集中火力搞定前方两名敌军，左侧还有个敌人，一定不要放过他；公路边躲在小破车后面的敌人，可从左侧草丛绕过去攻击；公路前方有个机关枪据点，火力十分强大，建议通过左侧建筑群中绕道过去，不过那里会碰到不少敌人，而且一些还手握机枪，你还要小心躲在建筑物楼上窗口偷袭的敌人，找好掩体慢慢回击；搞定那把机关枪后进入前方庭院中，自动存档。这边有两三拨敌人，调查好形势再出击，建议绕过左边水池消灭第一拨敌人，再从大建筑物后方绕过去消灭第二拨敌人，行动中一定要有队友的火力支持。自动存档后，对碰到的敌人，建议在远处给予反击，放弃深入敌后的想法，不然会引出后方更多的敌人。自动存档后，小心大建筑物里头的敌人，手榴弹扔几颗炸死他们；与队友Garnett、Allen等汇合后，有了他们的支援，我们就躲在后方射击吧，另外要密切注意敌人的移动，谨防他们绕到后方来。搞定敌人后，与队友Garnett等谈话，任务完成！

- Foucarville Blockade
- Foucarville,France
- D-Day 1500 June 6,1944

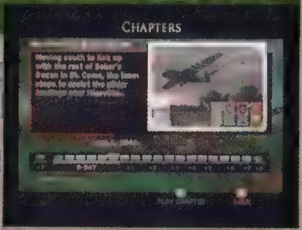
贝克日记：相似的脸庞更让这里增添了“家”的氛围，特别是Allen和Garnett，从[illegible]，似乎没有人见过他们[illegible]彼此分开过，即使是战场周围弹药纷飞，他[illegible]已了他们其实是两个人，因为在我们口中，Allen G[illegible]



刚一踏入公路，就遭遇到了敌人的袭击，千万不要指望绕到后方去，那边早有敌人等着你送上门，老老实实地待在破卡车后面反击吧，有了战友的火力配合，搞定他们绝不是难事；指挥战友在小屋左侧去吸引敌人火力，自己绕到三叉路口旁坐收渔翁之利，一定注意路口右边的机关枪。自动存档后，我们就要想办法避开前方机关枪，建议从三叉路口附近的建筑物绕过，这边当然也免不了敌人的骚扰，不过很容易打发的；公路中有一上一下两个机关枪火力点，搞定下方那个之后，借道对面草丛干掉另一个。自动存档后，进入树林迎敌，可利用队友的集中火力进行攻击；大教堂左侧墓地埋伏着不少敌人，可率众从右侧突击到敌后方。退出教堂自动存档后，前方草原上会杀出不少敌人，建议用敌方留下的机关枪对付他们；杀完敌人后，前方草原的两个火炮据点朝大家开火，尽管朝前冲吧，尽速解决他们。与MAC汇合后，任务结束！

- Rommel's Asparagus
- Near Hiesville,France
- D-Day 2100 June 6,1994

贝克日记：在你思维全无时，你应该从何说起呢？Hartstock告诉我们他在一个酒吧内打架的[illegible]的伐木工人伏伏[illegible]他们俩在大学毕业后应征入伍的，起码这总[illegible]到我的时候，我怔住了，与他们相比，我之前[illegible]不上什么，直到现在………

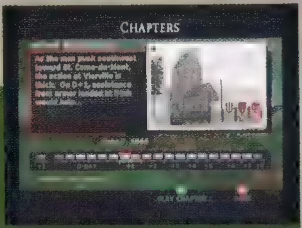


平原上的敌人火力十分强大，一不小心的话，就会很容易Reload。建议先集中火力击毙左前方躲在木材堆后面的敌人，然后借助战友火力的掩护，尽速绕道干掉右侧机关枪据点，让队友守在这个据点，不然敌人会无限增援；借助队友牵制住前方机关枪据点的火力，然后再悄悄绕到其身后给予一击；搞定前方木材堆后面的敌人后，扔颗手榴弹炸死操作AA Gun的敌兵，然后炸掉AA Gun，此时我们就可以安心地炸掉地面上的木杆（大概有9根）。自动存档后，进入飞机降落的地点，先集中火力击毙左侧围墙旁的敌人，然后沿着围墙路径前行，搞定躲在据点内的敌兵，让队友进驻这个据点，然后炸掉附近的AA Gun；利用队友吸引住前方敌人的火力，然后从坠机右侧小心绕过去，消灭他们，炸完这边的木杆后（大概也是9根），前进调查降落的飞机，任务完成！

Action At Vierville

Vierville,France

D+1 0900 June 7,1994



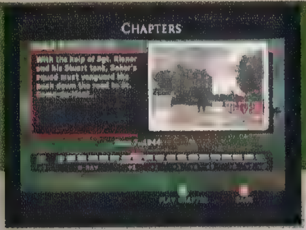
贝克日记：今夜难以入睡，我瞧了瞧[illegible]值班的家伙，不知他们是否还是醒着的。在黑夜之中你很容易想起"家"来，此时此刻我想起了George，记得小时候我们常常在George屋子后方的小溪中发射瓶装小火箭，出事后就把责任推到下方街道孩子们的头上。记得上大学时，我们经常发现彼此追的竟然是同一个女孩子。不知道他现在怎么样，我真的不希望他在战场上出事！

从最右侧草地前进，消灭几个碍事的家伙，与我军George（Risner）驾驶的坦克汇合，有了这辆坦克（靠近后按X键你就能爬上去操作机枪，你也可以躲在坦克后面避避敌人的火力），我军战斗力简直是如虎添翼，几个前来不知死活的家伙见证了我们坦克的威力，不过我们可不能让坦克盲目往前冲，虽然它对机枪有"免疫"能力，但是火炮对其可是有着致命的杀伤力，一旦坦克被击毁，我们的任务也就算失败。自动存档后，我们要尽量避免坦克行走在公路上，从公路右侧的草地上前行，让坦克干掉对面的敌人，特别是那两个火炮据点；在农仓旁静等敌军坦克前来送死，搞定它后我们再也无后顾之忧。自动存档后，在公路左侧的建筑物区几个敌兵跟我们打游击，直接让坦克轰死他们吧。自动存档后，来到大教堂处，钟声响起时，敌人会带着坦克从公路前方杀出来，建议之前让坦克守住教堂路口，阻止敌军坦克踏入教堂半步，至于其他战友，建议是一起躲在建筑物的角落中，一方面不会被对方的坦克击杀，另一方面也可以集中火力消灭涌来的敌人。搞定敌军后，与George对话，任务完成！

Dead Man's Corner

Southeast Of St.Come Du Mont,France

D+1 1830 June 7,1944



贝克日记：吃完一顿K级口粮，我与George坐在他的坦克后面，足足聊了一个多小时家里的琐事。老实说，K级口粮实并不像罐头那样粘牙子。与最好的朋友共赴战场的感觉真得很奇妙，自己感觉就象是战无不胜，似乎没有什么东西能阻挡你杀进柏林，带着胜利的凯旋回家。

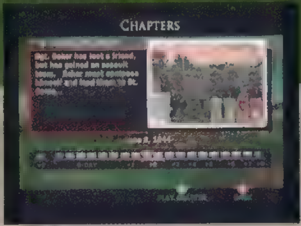
公路前方两侧的草地上隐藏着不少敌人，需要注意的是敌方的火炮据点，建议让坦克在远处轰死他们，碾过尽头处挡路的木堆，游戏自动存档。公路正前方分别有两个据点——机关枪据点、火炮据点，先集中火力摆平机关枪据点，然后炸死据点右侧草地上的敌兵，之后我们就能安心对付后方的火炮据点；摧毁火炮据点后，右侧草地前方还有一群敌人，尽管轰死他们；在碾过本关第二木堆之前，旁边有个弹药补给点，需要的话赶紧去补给，后面还有一场硬仗要打。自动存档后，虽然我军坦克被摧毁，但所幸坦克上机枪还能操作，正好可以用它来对付敌人。搞定他们后，与Mac汇合，任务完成！

The Crack Of Dawn

Southeast Of St.Come Du Mont,France

D+2 0550 June 8,1944

贝克日记：刻意让头深埋在头盔之下，假装自己已经睡着，整夜都在想当自己回家[illegible]护身边最好的朋友而壮烈牺牲的。George现在离我而去，我再也见不到他，我今后再也见不到他！今天已是战争第三天了！



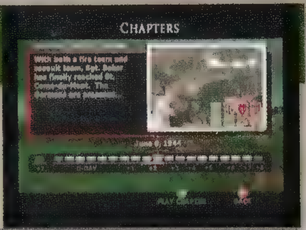
本关我们可以带领两支小队，对付公路中的敌人，你可以留下一队躲在比如马车后面吸引敌方火力，再带领另一队从公路左侧绕到敌后方突击；不要贸然行走在公路中，前方有个机关枪据点在等着你送上门，籍由坡上右侧草地小心前进；碰到敌人时，两队分开来交叉火力牵制住敌人，自己再寻找空隙放冷枪。自动存档后，留一队在公路右侧草地上引开前方破屋子二楼机枪据点的火力，然后自己带另一队从公路左侧小心快速前行，绕到破屋子后方干掉他们；让队友全力帮你守住屋子后方，你再爬上二楼操作敌人留下的机关枪，这样就很容易击毙前方出现的敌人。与Mac汇合后，任务完成！

The Fall Of St.Come

St.Come Du Mon,France

D+2 1200 June 8,1944

贝克日记：在大学里头，我从未曾只把George当成是我唯一稳定可靠的家庭成员。父母离婚时，我才8岁，记得那时父亲把收拾好的行李扔进汽车，丢下一些诸如责任、荣誉、国家之类愚蠢的话语后一去不复返，我知道当时他其实是不愿意走的，但[illegible]不离开，我的意思是，在我8岁的时候，父亲从我的生活视野中完全消失了，假如你是我的父亲，那么为什么此时此刻你不在这里尽你的责任。看着身旁这帮队友，他们就像是我家庭里的兄弟，而我的家庭也只有他们这帮兄弟！



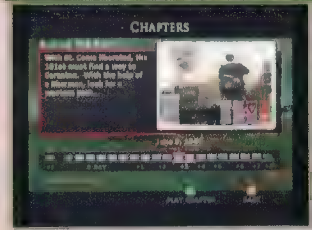
还来不及踏出半步，就遭到敌人的袭击，周围时时落下炸弹，这下子最好是不要到处乱跑，老老实实待在掩体后面攻击吧！由于前方有机关枪和火炮据点，我们就不能硬冲，建议在队友吸引火力之时取道左侧田地，快速深入敌后方，先干掉火炮据点，然后再好好收拾机关枪据点，注意，尽量不要躲在建筑物后面，不然可是很容易就成为炮灰的。自动存档后，让队友分开形成两个交叉火力点来对付前方的敌人，建议先搞定建筑物上方的敌兵；与Mac汇合后，合力干掉前方敌兵。自动存档后，敌军坦克出现了，要对付它，就必须前往前方左上角的武器补给点获取火箭炮，不过前提是你必须借助队友清除周围的敌兵；一般蹲在武器补给点后面就能避过坦克的攻击，利用坦克机枪与大炮切换时的空隙，狠狠给其一击。与Mac汇合后，任务完成！

Buying The Farm

West Of St.Come Du Mont,France

D+3 0900 June 9,1944

贝克日记：假如你知道一个人随时都有牺牲的可能，你就必须真正地去了解他，否则[illegible]不会知道前方有着什么样的困难在等着你！



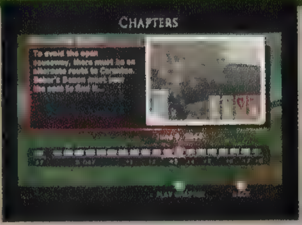
这次我们有了坦克来护航，摸清前方敌人方位，火力全开轰死他们；沿着右侧小路前进，击毙躲在农场围墙的敌军；搞定农场路口的机关枪据点后，自动存档。先不要急着冲进农场，几个敌人会先从农场冲出来，其中某个手持火箭炮，一定要尽速把他们击毙；在农场左上方有个火炮据点，我们必须先把这个据点攻下，方可把坦克开进去扫荡，建议从左侧围墙绕到农场后方突击。占领农场后，不要急着高兴，前方草地发射的火炮正对你紧追不舍，赶紧从农场右上方脱出，直取据点。自动存档后，建议从草地的左侧突破，这样就能最大限度避开炮火，不过将会遇上一辆坦克，拼掉它！干掉据点后，沿着Leggett的喊声找到了他，任务完成！

Alternate Route

Near The Douve River,France

D+3 1300 June 9,1994

贝克日记：看着身边的队友一个个倒下去，我简直快要崩溃了。Allen和Garnett的[illegible]牲，也许我救得了他们，也许……



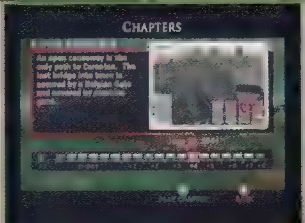
在树林中搞定一拨敌人后，在墓地对面会发现敌军坦克，选好位置干掉它，注意尽量减少损伤，因为本关有3头坦克等着你来对付；对付断桥前方的敌人时，千万不要接近断桥处，左侧草地中有个火炮据点。自动存档后，在对付车厢出现的敌人时，要提防在河对岸放冷枪的敌人；搞定它们后，沿着左侧慢行，尽量在远处攻击本关第二辆坦克；到达桥头时，先不要急着过桥，前方有个火炮据点，可先借助坦克吸引住敌人的注意力，再率队从桥头右侧建筑物绕道过去，干掉火炮据点；当敌人援军出现时，赶紧回撤，让坦克集中火力干掉对方的坦克，剩下的就不足为虑了；按下火炮据点处的开关，把大桥炸掉，任务完成！

Purple Heart Lane

Northwest Of Carentan,France

D+4 1800 June 10,1994

贝克日记：当你身处战火之中时，心中只有一个念头——一定要活下去，我一生之中[illegible]脑海中回响：贝克，就是这条路，沿着这条路前进，你就能回家了！当我停下时，对自己的行动感到更加地惊讶，我们这帮人[illegible]

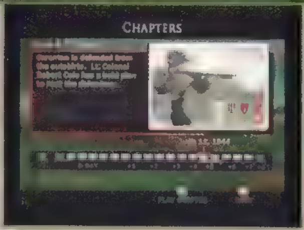


本关终于可以使用狙击枪，有了它干掉对面的敌人简直是易如反掌；小心干掉沼泽地左侧的敌人后，绕过围栏到达起点右侧的大桥底下与Cole等汇合。自动存档后，我们就要想办法通过这段被敌军火力盯得很紧的沼泽，以便到达桥的另一端，笔者认为，此段是本关最难的部分，也是整个游戏中最难部分之一，建议自己一个人突围，这段路程有三四个掩体让我们来利用，把队友分散

在掩体之后吸引敌人的火力，自己再趁机前行，注意不要跟敌人作过多纠缠，他们会无限增援的；自动存档后，我们就能收拾他们了，由于之前或多或少会有所损伤，此时狙击敌人时一定要又快又准，而且尽量不要在同一个地方逗留太久，不然会很容易丧命；至于前方的机关枪据点，可在战友的火力支持下，从沼泽地右侧翼绕到其背后解决掉它。

- Cole's Charge
- Near Carentan.France
- D+5 0615 June 11.1944

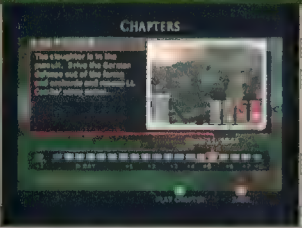
贝克日记：当你被低空轰炸机扔下的炸弹击倒时，仅存的清醒意识一点点地流失，[illegible]意识拉了回来。天啊！我真得很讨厌那种死里逃生的感觉。



与公路前方的Cole汇合后，前方战场经过战火的洗礼，蒙上了浓浓烟雾，我们的目的地是战场后方的农场，跟着Cole往前奔，基本上就不会受到太大伤害，当Cole停下时，朝着黄色箭头所指方向（偏向右侧）前进，直达农场中庭；小心干掉躲在前屋里头的敌兵后，能就去收拾战场上的敌人，与Cole汇合，自动存档。对付前方围墙处敌人，建议一队守住左侧草地通道，以免敌人跑到我们后边来，另一队待在围墙之后，两队交叉火力由近及远攻击敌人；对于远处较难击中敌人，可以左侧抄他们后路；自动存档后，可带一队人马绕过农场，干掉公路后方的机关枪据点，其余的就比较好对付了，尽量让队友多提供一些火力支持。与Mac汇合，任务完成！

- Ripe Pickings
- Near Carentan,France
- D+5 0800 June 11.1944

贝克日记：现在我身边的队友屈指可数，大概也就半打六个吧。不过大家一切都还[illegible]



穿过公路，在左侧建筑区会遭遇敌人上下火力夹击，先集中火力干掉近处的敌人，再从左侧小屋间的通道悄悄溜到破屋子后方去，干掉二楼机关枪据点，特别要注意破屋子后方敌人落下的炮火，穿过后方草丛，自动存档。发现Combs后，先不要与他汇合，他吸引住了敌人全部的火力，我们可以借此逐个扫清敌人；悄悄潜入前方火炮据点处，扔颗手榴弹炸死他们，自动存档后，回到之前的建筑区，敌军再次出现，你可以使用破屋子二楼的机枪干掉他们。自动存档后，回到之前的农场与Mac汇合，敌人从后方树林中冲了出来，建议让我方阵地前移一点，这样攻击的效率才会高，不至于浪费太多的子弹，以免弹药枯竭，毕竟这次的敌人比较多；不推荐突击敌人后方，因为敌人补位速度快，稍有不慎就很难抽身出来。与Mac回合后，任务完成！

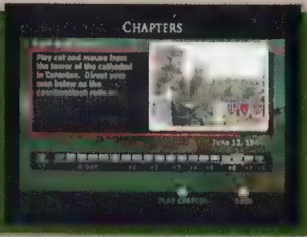
- Push Into Carentan
- Carentan,France
- D+6 0500 June 12,1944

贝克日记：这段时间来，虽然自己带领队友们突破敌人重重防线，但敌人也在前方[illegible]有7个人，我不[illegible]没有人敢说战争是一件容易的事，除非他经历过了太多的战争

本关难度较大，建筑区房子林立，敌人机枪在手，随处可藏，处处有杀机，建议在全体行动之前，先侦察好周围的形势；右侧公路有个机关枪据点，不要贸然前进，绕道吧！右侧屋子后方有2个敌兵，建议自己一个人悄悄过去搞定他们，因为地方太狭窄，队友过去可能会当炮灰；集中火力搞定外面公路的敌人，从据点边门口进入，此时要小心右侧围墙后面的敌人，建议让两队一起牵制住敌人强大火力，自己慢慢前移阵地射杀他们；至于第二拨敌人，你自己可以绕过右侧通道抄敌人后方，要提防公路边的2个敌人。自动存档后，我们就要对付敌军第一辆坦克，建议之前让不要队友待在低势围墙后，也不要让他们主动攻击坦克，自己独自来应付吧，我们要利用弹药补给点周围的建筑物与之周旋，利用坦克机枪与大炮切换的间隙来攻击它，若想最大限度减少队友伤害，你需要不时出来当"枪眼"，转移它的注意力，不过前提是你要有较多的体力；对付第二辆坦克同样也是如此，只不过在远处攻击它时，枪口要尽量抬高点；至于其余的杂兵，用火箭炮轰死他们最省事；踏上公路，敌人从后方出现，建议带队绕到后方（本关起点处附近）把他们击毙。自动存档后，干掉工厂冲出的敌人，先不要进去，集中火力搞定里头仓库的敌人；仓库对面有两个机关枪据点，不嫌麻烦的话，跑去之前的弹药补给点带个火箭炮过来轰死他们，这样会安全些，当然你也可以由露天场地右侧阶梯进入后方仓库之中；进入仓库前进时要步步为营，随时做好迎接敌人的准备；另外，场地左侧隐藏一些敌人，一定不要放过。搞定全部敌人后，与Mac谈话，任务完成！

- Tom And Jerry
- Carentan,France
- D+6 1200 June 12,1944

贝克日记：我认为我们一直都在进步，但是[illegible]他的意志了！



敌人会从中、右、左三个方向陆续涌了出来，当然，想尽量减轻下方战友负担的话，狙击速度就一定要快，如果有一两个敌人躲在掩体后面暂时不出来的话，就无视他们吧，我们转到另一个方向击破敌人。自动存档后，一路往下跑，直达教堂左侧低层，这边敌人从左（破屋子也会冲出敌人来）、右三个地方出现，队友们也是分成左、右两侧来反击的，先主攻哪个方向可视下方队友状况而定，先帮助状态低的队友解决那边的敌人，另一侧由队友来牵制敌人的火力，至于狙击枪弹药问题可由旁边的补给点来解决；干掉楼层右侧敌兵后，自动存档。这边的弹药补给点有对付敌军坦克的火箭炮，对付3只敌军坦克的方法大致都是一样的，先摸清它们的主攻方向，然后悄悄潜到附近，建议蹲下行走，抓住其前后攻击的空隙，赶紧给其一击，随即立即跑掉，如此炮制即可。

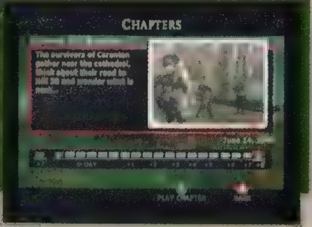
- No Better Spot To Die
- Near Hill 30,France
- D+7 1345 June 13,1944

贝克日记：我记得父亲在离婚后对我说过的一句话——每个士兵都有两个家庭，一[illegible]一切的尽头？

前方掩体之后藏有数个敌人，建议先干掉右侧石块旁的敌人，然后阵地逐前推进，用强大火力压制住敌人，自己再躲一旁放冷枪；干掉一拨敌人后，先不要前移，左前方有个机关枪据点，在队友的火力支持下，从右上侧绕到其后方干掉它；与Mac汇合后的情形是不是很熟悉？对啦，就是游戏开始的地方，游戏运用了倒叙的方法讲述这8天的故事。自动存档后，我们就要独自一人出发前去寻找盟军坦克，第一个山坡的敌人看你要不要把他们解决掉，朝右侧前进（左侧有辆坦克）；第二个山坡右侧也有一辆坦克，它会绕着这个山坡转，小心搞定坡上前后两处敌人（其中有一个机关枪据点），同时确保坦克还是照样再转（有时你需要引起它的注意）；先不要冲出公路，有3个敌人会隐藏在前方掩体中，用机关枪迅速干掉他们（不干掉也可以，只不过他们会不时骚扰你前进），然后直取前方破石桥；另外，第三个山坡前方也有个机关枪据点，可绕到其背后攻击它，看着办吧。自动存档后，现在就算敌军有三辆坦克也是小Case，小心前进就能搞定一切。与Mac回合，任务完成！

- Victory In Carentan
- Carentan,France
- D+8 0930 June 14,1944

贝克日记：有消息说，离开卡灵顿之后，我[illegible]后能够获得一[illegible]和的生活，当[illegible]我更希望独自一人[illegible]别的时刻，前方还有一系列的战争等待着我们！



本关没有战斗，听完Mac慷慨激昂的讲话，游戏通关！

THE END

●CAPCOM●2005年3月10日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量166KB
●6980日元●http://www.capcom.co.jp/●对应杜比ProLogicII

利用《鬼武者》的游戏引擎所开发全新作品，描述古罗马历史政变、见证谋杀凯撒真相的《罗马之影》，游戏中共存在两位主角，所进行的游戏方式也大大不同，同时满足了玩家不停杀敌的爽快感和不被发现的潜入紧张感，整个游戏分为四章。

基本操作

左摇杆：移动	R1：锁定目标
○：调查、交谈、[illegible]	↑：[illegible]
×：主武器攻击	↓：[illegible]
□：副武器攻击	→：[illegible]
△：拔出武器(亚格里昂)、[illegible](屋大维)	Select：观看地图
L2：蹲下(共同)	Start：打开菜单画面
L1：防御(亚格里昂)、[illegible](屋大维)	□+×：喝彩(亚格里昂)、吹口哨(屋大维)
R2：主观视点	L1+R1：双手隐藏身后(屋大维)

战斗特殊操作

冲刺：按着R1不放前进中按×键
夺取敌人武器：在手无寸铁的状态下于敌正面按×键，得手后不停连按□键
储气攻击：持有主武器的状态按着×键不放
牵制追加攻击：倒地的状态按×键
追加攻击：敌人倒地的状态接近按×键
追加武器攻击：敌人倒地的状态接近按R1键不放按×键
人质：敌人在晕眩的状态在背后按□键
投掷：人质的状态不停连按□、×键
前踏步攻击：持着主武器的状态，按R1不放前进中按×键
拉起敌人：敌人倒地的状态接近按□键，此时[illegible]
飞脚：按R1不放后退中按□键

战斗要诀

留意武器损耗值

为了能在斗技场上生存，拾起地上的武器进行攻击是最基本知识，不过所有武器均存在损耗值，当攻击敌人或物件时损耗值减少，当到达零时马上被破坏。如地上还有不少武器的话，最好马上进行更换或夺取他人的武器来使用。

喝采直接影响生命?

当使出强力或精彩的攻击时，画面右下方的喝采值会增加外，数值上方还存在一条蓝色的喝采计，当计完全消失前按□+×可令数值进一步增加。由于按键喝采有机会令观众掉下武器和食物，为了能进行持久战和取得高分数，当有机会时便应喝彩。此外，当画面下方出现“GET ATTENTION”字样时，按键喝采可令观众丢下强力的大型武器，但建议走到离开敌人范围才开始喝采，否则被敌人拾起大型武器便难以对付了。

另外，完成竞赛时喝采的总数直接影所取得的等级评价，是令隐藏要素是否开放的关键。

把敌人打至半死便停止

不停地向敌人展开攻击，当他的体力剩下丝亮的场合，会变成左右摇晃不定的半死状态，除步行速度大大下降外，还变得呆呆不会积极进行攻击。部分如竞技赛等敌人不停出现的项目，由于不停击倒敌人没好处，所以打至敌人半死是必修的项目之一。

活用冲刺和储气一击

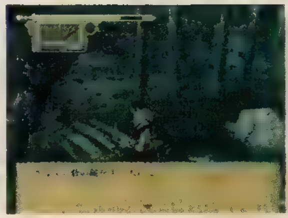
由于武器存在损耗值，因此总会出现没武器可使用的危机，如果敌人持有武器的情况下，可以尝试走到他的正面按×键把武器抢夺过来。此外，按R1键不放往上推动摇杆+×键，可以做出冲刺般的动作，有机会把敌人的武器撞至地上从而拾取。

序章

斗技场的死斗(亚格里昂)

游戏一开始，没有交待故事马上控制亚格里昂进行一场斗技场战事，在休息室跟持巨槌的男子谈话便可正式开始首场的死斗。由于只是初战敌人不强，拾起地上的武器后不用客气向敌人斩下去。当进入下一个房间时，眼前持弓的敌人应以盾来防御，或不停回避开弓箭后上前攻击。到最后的房间遇到巨人时，引诱他出招后才上前攻击，如没有武器的话可尝试正面按×键或以冲刺来夺去其武器进行反击。由于这关难度不高，玩家最好借此机会熟悉操作。

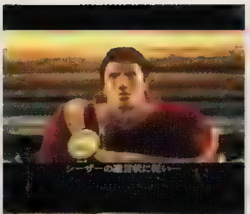
暴风雨前夕(亚格里昂)



时间回到数日前，身为军人的亚格里昂仍不知道凯撒已经遇害的事，在丛林的营地走向东北面的小山路，到尽头向该处的士兵传出出发命令后，会发生事件并出现盗贼，不过盗贼们的实力很低，不费吹灰之力便能胜利。

Text: 小志幽凉 Design:Siulau
罗马之影

找寻真相(屋大维)

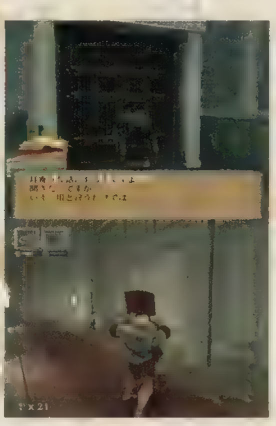


回看罗马中央广场那一方，正为被暗杀的凯撒举行火葬仪式，而元老院的带头人基罗带来了疑凶欧先留斯，并宣告了继任人安多力斯。由于亚格里昂的好友屋大维不相信他的父亲欧先留斯暗杀凯撒的暴行，因此展开了他找寻真相的行动，在中央广场收集过情报后便前往元老院议事场，然而来到议事场前的入口，理所当然地受到士兵阻止。此时，基罗终于回到议事场，虽然屋大维向他表明是凯撒外甥的身份，但始终未能得知欧先留斯是否为真正凶手。在屋大维失意离开时，给他遇到了旧相识班撒，展开了他学习潜入术亲自找出真相的工作。

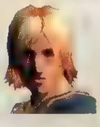
击破盗贼(亚格里昂)

来到亚格里昂的部分，目标是北面的终点，一面把敌人打倒一边利用武器破坏枯树前进。到达盗贼巢穴后，按R2改为主观视点以方向键来调较远近，当确认崖上的弓箭手背向时马上走到左侧的楼梯进入洞穴内，把巢穴前盗贼击倒，从他们身上取得钥匙便入内。往左上方走途中发生援军到来的事件，接着便可前往红圈的目的地，把牢狱前的盗贼击倒取得钥匙并救出同伴。发生得知凯撒被暗杀的事件后，出现了首领巴格展开首场的激战。

巴格身型庞大手持着巨斧，虽然其武器的攻击力强大，不过挥动时出现很大的破绽，因为不停绕着他移动，待他使出连续两回的攻击后接近以大威力的储气来攻击。在巴格的巨斧被破坏后，他会收起附近的小武器来攻击，由于攻击范围已大大缩窄，可以尝试采取主动的攻击，而此时距离胜利已不远了。



潜入元老院(屋大维)

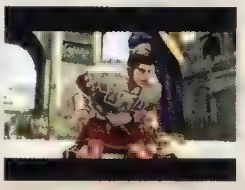


亚格里昂完成了歼灭盗贼团的工作后，马上挥兵回到罗马。而在屋大维那一方，从班撒处习得一身潜入术后便前往元老院议事场。为了成功进入议事场，首先得拿取一套元老院议员的衣服，来到元老院对侧的建筑物入口，顺序向守卫士兵说："(1)耳寄りな话があるんですよ。"→"(2)中央广场が今、大变なんですよ。"→"(2)军团长が劳动争议をしてるんです。"→"(2)例の赁金值上げ交涉ですよ。"→"(1)これはチャンスですよ、あなた!"→"(2)おの议员、もう少しで折れそうでしたよ。"，除可取得银币外，士兵还离开了岗位，如此便能通行无阻地入内。

来到资材仓库内(地图1)，当来到(A)点时，待前方的守卫站着不动时按L1键慢步前行，而在(B)点则按L2键蹲下从杂物里侧的小路潜行。当来到(C)点时，按△键紧贴在墙上按方向键来观察南面走廊士兵的动向，当他转身向南走时便慢步走到杂物左方的里侧，而在(D)点同样地待他向北走时慢步进入房间内，最后拾起(E)点的水瓶慢慢走近议员把他击晕，取得他的衣服后便可肆无忌惮地慢步离开，回到入口。途中如受到士兵问话，可以选择"(3)パンサだ!"来蒙混过去。

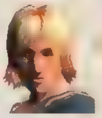
以穿着元老院衣服的状态跟元老院门前的士兵谈话，可得到入内的批准，然后慢步行便能安全地进入院内。来到元老议事场南区域(地图2)，拾起角落的水瓶后站在(A)点按□+×键吹口哨，如此士兵会感到可疑慢慢地走近，马上以顺时针方向慢慢绕过石像走到士兵的身后把他击晕，从他身上取得钥匙、罗马兵铠甲、金币等后便往北面的门走。来到元老议事场北区域(地图3)，慢步地走到东南面的走廊，中途巡逻的士兵可回应："(3)すみません、持ち场へ戻ります。"、"(1)はい、以后气を付けます。"趁着士兵背向时拿取(A)点的绳索并到(B)点待机，慢慢走到他背后以绳索使他晕眩，然后守在书库前、书库内的士兵同样以绳索来对付。最后，从书库内士兵的位置爬到书架上，利用横梁走到中央的书架后便按△键紧贴墙壁来越过隔壁的房间到达目的地。成功潜入议事场的屋大维，除了听到为哀悼凯撒而举行剑斗大会，而优胜者更有权担任处决欧先留斯的屠夫的事外，还得知欧先留斯的妻子马上便进行公开处决，听到如此震惊的消息使屋大维马上去通知亚格里昂。

救母(亚格里昂)



亚格里昂从屋维处得知母亲被公开处决的事，马上走到中央广场加以阻止，把两名士兵击倒准备救母之际，一把利刃狠狠地插在她的背上令她立即死亡。为了替母亲报仇，亚格里昂失去理性般跟眼前的迪奇斯将军展开战斗，由于交待剧情战斗到中途便完结，接着下来便上演一幕神秘女子拯救亚格里昂的事件。来到城外的山野，神秘女子古拉迪雅向亚格里昂和屋大维自我介绍后，便说明在道路前的锡拉库扎监狱内监禁着欧先留斯。由于监狱的守卫森严，因此屋大维说服亚格里昂先由他潜入了解情况，确认安全后才送出指示让他进入。

潜入监狱(屋大维)



来到锡拉库扎监狱入口(地图4)，趁着(A)点付近没有巡逻士兵时跳上木箱越过墙壁，拾起房间内的水瓶、绳索走到(B)点攀爬矮墙，于(C)点待机慢步地走到士兵身后把他击晕。从外围通道走到士兵休息室附近时，慢步地进入并把(D)点的士兵击晕取得罗马兵铠甲和桌子上的钥匙开启北面大门。来到锡拉库扎监狱1阶(地图5)后，从(A)点跳到杂物上越过破墙来到北面的走廊，然后进入东北面房间跳上(B)点的架上，以蹲下的方式通过窄路往2阶的楼梯。来到锡拉库扎监狱2阶(地图5.5)，由于这里的士兵能揭穿伪妆，因此在(A)点隐藏在柱后待巡逻士兵走到较北面时慢步向南面通路走，进入房间后便到红圈位置爬上3阶。来到锡拉库扎监狱3阶(地图6)，由于这里强制被两名弓箭士兵发现，拿取入口附近的火把后便到(A)点吊桥待机，待他们发箭后向4条绳索展开火攻，这里不要心急，一得手后先回吊桥等待，成功把4条绳索烧毁可令士兵们往下掉。继续向南前进，进入房间跟亚格里昂会合后，发生遇到欧先留斯并忆述凯撒被暗杀当时的情况的事件，听过凯撒临终时曾提到布鲁达斯后，被发现的两人便杀出重围离开监狱。

黄线：潜行、慢步　白线：自由移动、奔跑

各行各路(亚格里昂)

发生过与欧先留斯面见的事件后，改为控制亚格里昂行使武力杀出监狱，只要将面前一个又一个的士兵收拾掉，然后向着地图红圈的出口方向走便可，而途中被锁上的门可靠击倒士兵来取得。由于同行的屋大维没有任何战斗力，因此建议优先收拾对付他的士兵，途中不断收取士兵的武器来更新。

亚格里昂和屋大维回到古拉迪雅所在的山地，屋大维开始猜测暗杀凯撒的是否存在多名人物，为了查明真相他决定再次回到罗马，而亚格里昂为了报杀母之仇并救出父亲，决定接受古拉迪雅的劝诱成为奴隶也不如的剑斗士，两人为了相同的目标开始了不同的行动方式。完成了山地跟盗贼们的一战后，第一章也正式完结。

第二章：死斗

都市斗技场(上)(亚格里昂)

跟随古拉迪雅来到地下斗技场的亚格里昂，接受了她哥哥昔托成为剑斗士的试验，这里的数场战斗可当作熟悉较上级操作的训练、喝彩的时机等等。到了试练的最后，是面对着古拉迪雅，由于她的防御近乎完美，一般的攻击对她无效，因此建议防御其攻击后再反击，或在防御中按左／右摇杆＋×键，有机会绕到其身后便能任意地攻击。试练结束后，亚格里昂正式成为剑斗士，从地下斗技场经由北面的门前往剑斗士宿舍、食堂、练习场到昔托大楼跟他谈话后，便可前往罗马城的圆形斗技场开始生死战。

第一回合：殊死战

第一回合为大群剑斗士互殴，最后剩下一人为胜利者的殊死战。由于敌人们会互相攻击，因此先选一些较弱的对手来对付，又或是“暗箭伤人”，从后面袭击战斗中的对手，而当打得精彩时不要忘记通过喝采争取食物和武器。在取得大型武器时，便拿来对付身型庞大的敌人，令战斗更轻松。

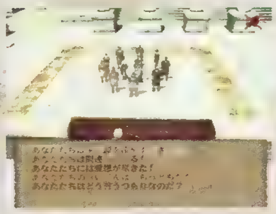
第二回合：歼灭战

本场战斗要求击倒场上所有的敌人，因此全场没有半个同伴只能依赖自己，活用场地四处移动避免受到夹攻，在台上的弓箭手最好优先对付。由于场上的武器源源不绝，只要不被敌人取得大型武器相信可轻易过关。

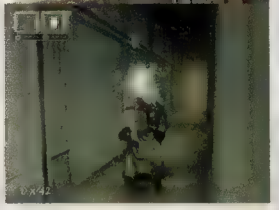
第三回合：困兽斗

本战是面对两头凶狠的老虎，由于老虎的攻击多为正面扑过来，所以最好待它们攻击后从两侧以储气来攻击，幸运的话能使它们倒下或硬直，趁着此时间去对付另一头老虎。当撑至画面下方出现“GET ATTENTION”的字样时，马上进行喝采取得大型武器，如此胜利已经近在眼前。

跟踪基罗(屋大维)



在屋大维那一方，他把布鲁达斯此名字向班撒说明后，他回忆起元老院带头人基罗的弟子名字是马鲁克·布鲁达斯，因此屋大维便决定去找基罗。首先前往中央广场，跟入口的士兵谈话后，便走到高台上向市民们讲话，顺序地说：“(4)诸君、聞いて欲しい！”→“(1)あなたたちは少し头を冷やすべきだ！”→“(1)诸恶の根源は元老院にあり！”→“(3)どうして！元老院议事场へ行かないのか！”，可令大群的市民离开广场，离开前跟议员谈话取得银币后便前往元老院议事场。在议事场前由于市民们的骚动，入口附近的士兵离开了大门跟市民们打交道，因而从该大门便能进入议事场的花园内。

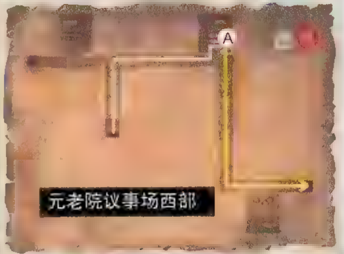


来到元老院正面庭园(地图7)，终于让屋大维发现了基罗，慢步行利用花丛的小路往北面走，途中小心被基罗背向发现，另外在左下方的花丛小路内可找到银币。当来到(A)点发生事件后便跟随基罗进入元老院。来到元老院议事场西区域，先向南走前往元老院议事场南区域(地图8)，前往右侧房间于(A)点的更衣箱取得议员的衣服，如此便能回避士兵的耳目，不被发现地回收场上的银币。接着折返回到左侧的通道，进入士兵看守上方的房间，蹲下到达下方房间自动发生事件，由于得知基罗前去找其弟子，在事件后回到西区域继续跟踪。

回到到元老院议事场西区域，前往东北面的房间拿取水瓶并在(A)点待机，趁着士兵转身往下走时接近他把他击晕，更换士兵的铠甲和头盔后便慢步走向东北面的门，发生过基罗跟他弟子对话的事件后便完成。

黄线：潜行、慢步　白线：自由移动、奔跑

都市斗技场(下)(亚格里昂)



第四回合：竞技赛

回到亚格里昂的部分，继续都市斗技场余下的战斗，本次第四回合的为竞技赛，敌我双方分别有三人，跟同伴协力，一位拉动杠杆令石像铁闸消失后把石像破坏，在限时内把全部敌方的红色石像破坏便能过关。正式开始战斗，由于只有跟他谈话的同伴跟随行动，因此面对三人同行的敌方较吃亏，此外由于把敌人击倒也会再出现三人，而当中还包括较难对付的巨汉，所以最好把敌人打至半死缓步爬行的状态，如此除了不会造成阻碍外，受攻击或夹击的机会也大大减少，而最初能否牵制敌人不被破坏首个石像是关键之处。

第五回合：攻城战

只要把台上的首领击倒便能过关的攻城战，最初没有什么强力大型武器，所以建议活用投石机来攻击城门和敌人，把岩石放在投石机上，按R2键以主观模式瞄准后按键来发射，成功击中后很有可能出现“GET ATTENTION”取得大型武器来使用。由于这是一场长久战，所以多点喝采争取掉下更多的食物，利用爬城墙的方式来到首领女战士前，只要手上拥有武器便不难对付。

决胜战：单挑

本战是一对一的单挑，所面对的是曾在盗贼巢穴面对付过的巴格，由于最初战场布满了岩石，先四处走避让他飞踢岩石，待场上的岩石全消失后战斗才真正开始。基本的战法跟以往相同，先引诱巴格出招后才接近以储气来攻击，不过他本次追加了冲刺攻击，所以发现他出现蹲下动作时便四处走避，或按着R1键向左右两方踏步回避后反击。当巴格的巨斧被破坏后，他会拿场上的石柱当作武器，虽然攻击的范围增大，不过硬直却对应地增加，以相同战法待他攻击后再反击便可。如果失去了武器，大可尝试接近持武器的鹰像，让巴格攻击鹰像后便能得到武器。

潜入酒场(屋大维)

屋大维从马鲁克那里听到酒场的情报，便来到酒场前(地图10)企图潜入探取情报。先拾起(A)点倒下市民的香蕉皮，然后把香蕉皮投掷到(B)点的位置，留意如以主观视点来投掷的话，香蕉皮的落点较准星更高。接着便站在小巷等待持蜂蜜的男人前来，踏上香蕉皮的他会倒下，使蜂蜜溅在地上，如果蜂蜜落点接近蜜蜂巢的话，蜂群们会飞到蜂蜜处可进入酒场内。如果蜂蜜落点过远蜜蜂不上当的话，只好弄醒男子再一次投掷香蕉皮了。

进入酒场(地图11)后，以蹲下潜行的方式绕过圆桌前往西南面的厨房，拾起老鼠后便站在(A)点的位置，如图中所示的角度投出老鼠。利用反弹的效果，老鼠会掉到通道上把女侍应吓走，由于这里投掷的角度容易出现偏差，所以可能需要多次的尝试。成功赶走女侍应后，折返以蹲下潜行方式到(B)点，然后待柜台的男侍应转身时便往北面的目的地继续潜行，发生事件。从马鲁克跟议员的对话中，屋大维明白到他果然在隐瞒着什么，因此便继续去跟踪他。

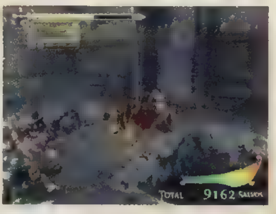
黄线：潜行、慢步　白线：自由移动、奔跑

北部斗技场(上)(亚格里昂)

回看亚格里昂的部分，在都市斗技场取胜的他回到了地下斗技场，前去昔托大楼跟他谈话，本次所挑战的是北方斗技场，一场大战马上开始。

第一回合：救出人质

本战目的是救出人质并回到入口，最初的房间为三台双刀的机关陷阱，不过速度较慢没有难度，但留意这里较少有大型武器，然而对方可能持有，以任何的方法如冲刺、强夺等把其武器拿到手。来到人质所在的高台，把该处的敌人击倒可取得开锁的钥匙，如不希望以钥匙开启也可尝试直接破坏木制监仓，不过人质可能会遭殃。救出人质后，途中的路因被封强制跟敌人战斗，这里建议先击倒持大型武器的巨汉，否则人质被攻击将会受莫大的伤害。



第二回合：歼灭战

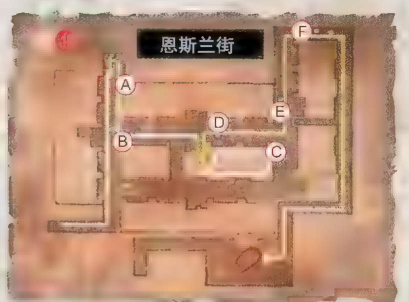
绝对是现今为止最困难的一战，场内东南、西南房间会出现大量的敌人，再加上道路狭窄和武器资源较少的关系，如过早失去大量体力的话难以面对另一侧房间的挑战。建议一开始马上进入大量出现敌人的房间，对在屋外的敌人视之不理，由于战场限制了敌人数量，因此房间内出现的敌人数目会减少，被夹击的危机也大大下降。虽然如此，但武器的供求仍然非常不足，多活用冲刺和强夺拿取敌人手持的武器反击，还要多些喝采争取多点武器和食物掉下，成功把全场的敌人歼灭便过关。

第三回合：殊死战

又是一场互相殴斗直至剩下一人的殊死战，本战的场地比较宽阔，所以当被夹击时不要勉强先去退避，其中新增的侏儒敌人较难命中，最好确实手持武器时才对他们攻击。而除了普通攻击敌人外，活用火把烧毁木桶引起爆炸可令喝采声增加，如此有机会获得掉下来的大型武器。

刺杀(屋大维)

为了继续追踪马鲁克，屋大维来到了罗马的恩斯兰街(地图12)，一开始往北走于垃圾场拾取香蕉皮，站在(A)点的位置向(B)点投掷出香蕉皮，如果落点恰好在(B)点的话，听到可疑声音的盗贼会因前来而滑倒，拿取他的衣装后慢步走到横巷的楼梯，从建筑物的(C)点拿取水瓶后，便慢步走到(D)点盗贼后方把他击晕，如果希望更安全的话可把他拖至楼梯处以防被他人发现。继续向东走前先拾回香蕉皮，趁着(E)点附近巡逻的盗贼往北走时，跟在他的后方并在路上按方向键放下香蕉皮，注意千万别投，否则马上被发现。如放置香蕉皮位置正确，该盗贼马上被滑倒晕眩，从他身上取得面罩后，便可慢步走向(F)点并向两名盗贼回应"(2)テメエの知ったこっちゃねえ！"可得到通过的许可，最后一直慢步向南走，看过马鲁克被刺杀事件后便完成。

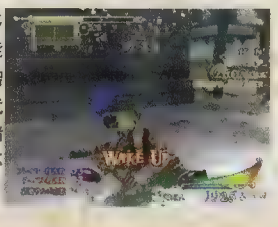


北部斗技场(下)(亚格里昂)

第四回合：竞技赛

又是在限定时间内，跟同伴把敌方的石像全部破坏便过关的竞技赛。今战石像的分布较广，必须四处找寻杠杆和石像的所在。最初敌人的目标是中央的石像，故最好先到该处搞乱敌人队伍，趁着此好机把他们打至站立不稳的半死状态，否则他们死去只会再出现新的敌人，另外如不幸被他们优先击破石像的话则难以挽回劣势。如能成功把两名以上敌人打至半死，基本上他们已没有对付我方石像的能力，可以跟同伴慢慢把敌方石像逐个击破。另外面对巨汉敌人时，可能的话不要跟他近身肉搏。

第五回合：技术战



敌我双方只有一名敌人，在限时内能击倒较多敌人的一方、以及喝采声点数达指定标准的话便能胜利。除了一般的攻击外，活用场上的下压机可增加喝采声，令出现"GET ATTENTION"取得大型武器的机会大增。在持有大型武器的情况下，每次储气攻击后进行喝采可获更高的分数。另外，为了不让红方杀敌数比我方多，除了务必带武器来战斗外，攻击她对付中的敌人也是有效的方法。

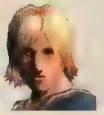
决胜战：殊死战

虽然最初是互相杀敌直至剩下一人的殊死战，不过会发现最初的敌人数目并不多，而大部分敌人也是针对性攻击亚格里昂。把场上所有的敌人击倒后，发生事件并面对蒙面女战士亚卡兰斯，不过幸好古拉迪雅也会出现加以协助。由于亚卡兰斯懂得召唤秃鹰、跳上石柱以弓箭来攻击，因此最初先以投石机来对付她或秃鹰，当取得大型武器时便以储气把所有的石柱破坏。把所有秃鹰击破剩下只能在地上走的亚卡兰斯，除了回避率高和出招快外已没有什么可怕，多防御后再反击、配合古拉迪雅展开夹击等也是有效的攻击手段。

取得北部斗技场的优胜，回到罗马地下斗技场的亚格里昂，从昔托处得知他跟古拉迪雅并不是亲兄妹。接过昔托手上取得的项链后，便前往训练场前找古拉迪雅把项链交出，因为如此终于知道她成为剑斗士的原因，原来她的弟弟在罗马遭到不测，为了能保护身边的人而希望变得更强。同一时间，昔托收受到了神秘人所委托的工作，来报讯的人是一对满身金光衣着的孪生姊妹，到底他们要对付的人是谁？

第三章：惨剧

潜入安多力斯府邸(屋大维)



为了找秘书官马奇那斯询问马鲁克被杀的事，屋大维来到了中央广场找他，从听众和入口的士兵处得知他演说后到了安多力斯的府邸后，便离开广场前往府邸。到达安多力斯府前大路后，先在入口的生果铺拾起苹果，为了把大门前的士兵引开，从远处瞄准士兵把苹果投出，如此士兵会误认疑凶是附近的男子而追着他，趁着此机会便可潜入府内花园，并马上走到西南面的建筑物内。来到兵士休息室(地图1)，于(A)点爬到架上后，再爬上横梁从(B)点到天花板之上，按△键以紧贴墙壁的方式移动到(C)点的缺口回到地面，如此便可避过房间的士兵耳目来到北面房外，接着爬上(D)点的楼梯到屋顶，最后从(E)点的杂物之上跳入东面的走廊回到建筑物内。来到士兵准备室(地图2)，跳上走廊角落墙边的高台上，慢步潜行并在(B)点待机，当看到横移的士兵转身、以及纵移的士兵向北面方向走时，便下去以慢步的方式跟随着士兵往北走，先不要到红圈目的地转右进入浴场(地图3)，认清两位绕着浴场顺时针移动NPC的路线，然后以慢步的方式在他们之间移动，在不被发现的情况下前往南面的更衣室，拿取议员的衣服慢步地离开浴场，如此除受士兵的问话外不会被发现，可直指地图北面红圈大门到安多力斯府邸的2阶，当走到楼梯处出现遇到马奇那斯的事件后便完结。

黄线：潜行、慢步　白线：自由移动、奔跑

战车竞技场(上)(亚格里昂)

回看亚格里昂那方，正当他前往房间找昔托时，发现正好有客人前来，原来他就是元老院的马奇那斯，本次的到来是通知安多力斯将举办战车竞技会，当然亚格里昂也有份参与了。

战车竞赛第一回合

本战的竞技是全新项目的战车竞赛，只要能最先完成所有圈数以第一名到达终点、或把所有参赛者打垮便是优胜者。令战车开动的方式非常简单，左摇杆控制战车方向、×键减少马的体力来加速、□键战车减速、L1和L2键则为碰撞攻击。当接近敌人进入战斗模式时，可按○键展开攻击，而按□键则以武器来防御。在大直路不需要不停加速，适当地用鞭让马保持加速状态，以保留部分体力计。待转到“U”型弯道时，稍作减速防止偏离轨道，当快完成该弯道时便不停策鞭令马入回赛道。由于在未熟悉转弯的情况下，很有可能被其他对手赶上，因此在大直路趁着对手互相杀戮时，马上追赶第一名并施以攻击，不断地重覆追赶第一名来攻击，如此除了可避免被对手大幅抛离外，还有机会因已没有对手而自动胜出，可谓一石二鸟的方法。另外，在记点处可拿取新的武器，如能取得较长距离武器就能增加胜出的机会。

战车竞赛第二回合

基本上这一战的作战方法跟第一回合没有两样，只是途中的路段较狭窄，小心别撞上障碍物令车速下降便可，而障碍物的位置为上方赛道偏右，下方赛道则偏左。不过由于路段较狭窄，跟对手撞个正着的机会大增，对左右的车轮难免造成负担，如发现其中一方车轮把被毁，便不要再从该方向接近对手了。

马奇那斯的真意(屋大维)

在安多力斯府邸内，皇天不负有心人，终于给屋大维发现马奇那斯的行踪，为了解他的真意屋大维继续进行跟踪。来到安多力斯府邸2阶(地图4)，先慢步进入(A)点的房间，然后穿上女佣服并拿着金色水瓶，如此可慢步地走，回避所有士兵和女佣耳目，接着前往(B)点拿取女佣的头巾戴上，便可通过被两名士兵把守的红色圈大门。如果希望马上进入红色圈大门，也可尝试跟随女佣一起进入，有机会跳过拿头巾的部分。进入安多力斯的房间，屋大维听过他跟迪奇斯将军提到亚格里昂成为剑斗士的话后，在门外马奇那斯也刚好经过，是时候继续进行跟踪了。

在这下半部分，画面的右上方出现跟踪计，当马奇那斯离开视线范围开始减小，如不能在跟踪计减至零前看到他的背影便马上GAME OVER。当到(A)点先停下并紧贴墙壁，待两名议员回到自己的房间后便走到(B)点发生事件，接着慢步到(C)点回避过女佣后，便走到(D)点再次发生事件。事件过后站在(D)点不动，待议员走到北面走廊后才继续跟踪，然后到(E)点等候待议员往右走廊转后再跟踪，进入(F)点的房间发生最后一次的事件。事件过后先拾起(G)点的议员服来穿着，最后跟马奇那斯保持一定的距离跟踪他进入房间便完成。而途中遇到的士兵，可以跟他说：“(1)私もプライベートな用事でね。”或“(2)マエケナスに用があるのだ。”来蒙混过去。

屋大维进入马奇那斯的房间，竟发现他本人并不在此，原来他早已洞悉受到追踪，而且更知道对方是何方神圣。虽然屋大维不断追问马鲁克被杀害的事，不过他只以说可能受到剑斗大会举行的影响等不着实际的话，并告诫他继续追查只会白送性命后离去，虽然如此屋大维还没放弃找寻真相的理念。

战车竞技场(下)(亚格里昂)

战车竞赛第三回合

本次的规则跟上两回合相同，而场地则跟第二回合相同，存在狭窄通路的障碍物，不过出现的对手数量则有所增加。由于人数众多，较难掌握“U”型弯道时的排位，因此单靠第一名来出线变得较困难，还是建议在大直路追赶第一名来攻击，别让其中一位对手远远抛离的情况出现，顺利的话相信能在指定的5个圈前把所有对手击倒。

战车竞赛决战

来到战车竞赛的最后一回合，单对单迎战迪奇斯将军派出的杀手。杀手的战车拥有两头马匹，如单纯以速度来取胜基本上没有可能，在转弯后被抛离的可能性很大。在大直路上当杀手在前方时，会投出汽油弹般的走地炎来攻击，这里可按L1和L2键微调方向来回避，当成功冲上前进入战斗时，以刚好贴近的距离不停施以

攻击，不要强硬地把杀手逼至墙角，否则我方战车的车轮难以撑至完场，如果能取得较长距离的武器如长矛便应马上变更武器。只要准确回避走地炎，以及战斗时不停攻击制造伤害，另外留意别集中在某一方进行攻击(避免车轮过度耗损)的话，相信在最后一圈前便能把杀手击倒，完成这个必须重新适应操作的战车竞赛。

完成赛事回到地下斗技场，前往昔托的房间看到他跟妹妹古拉迪雅正在吵架，而情绪激动的古拉迪雅更向亚格里昂说出跟昔托不是亲生兄妹的事。虽然古拉迪雅一向尊重哥哥昔托，不过最近他的行为让她感到不再是昔日的哥哥了。

被囚禁的基罗(前篇)(屋大维)

对于马鲁克消失一事，为了继续追查下去，屋大维决定再一次深入元老院找他的师傅基罗。先前往中央广场，这里聚集了不少的人似乎快将发生什么行刑似的，而从入口处的士兵那里，得知元老院内派系的斗争渐趋激化，开始出现反凯撒派的肃清行动，而稳健派的基罗也因此而被软禁在元老院高官栋内。由于该士兵也非常担心基罗，选择“(2)パンサに相谈してみましょう”→“(2)彼の弟子に頼めば大丈夫です。”后终于得到士兵玛纳斯的协助，接着前往元老院入口前跟士兵说明是玛纳斯派他前来的，便可获得“元老院高官栋钥匙”并入内。来到元老院正面庭园(地图5)后，先到(A)点待机，由于上方的士兵以顺时针方向巡逻，待他背向时便蹲下钻进草堆的地道，如此已经能安全地到达(B)点，待士兵往下方走时便慢步继续往北面走。来到(C)点后，先拾起草堆附近的小石子，然后向着东面的方向投掷，如成功的话守着红圈大门的士兵会行前走看发生了什么事，趁着此机会慢步走到大门通过庭院。如果在投掷石子时被发现，便尝试站在西面尽头的墙边再投掷。

来到里庭园(地图6)后，最初的一段路没有士兵可直接跑到北面的围墙之内，途中如巡逻士兵接近则先等待一会。来到(A)点先紧贴在墙上观察士兵的动向，待他向西面走时以慢步的方式前往(B)点，而途中的小石子必须拾起，然后以箭头的方向所示投掷出石子。如没有被发觉的话，守在红圈大门前的士兵会向前走确认石子，趁着这机会以慢步来潜入大门之内，结束了潜入元老院高官栋的前篇。同样地投掷石子如害怕被发现的话，便尝试站在较远的位置再投。

沙漠竞斗场(上)(亚格里昂)

回看亚格里昂那方，回到地下斗技场的他，前往昔托的大楼从他那里得知终于到了最后的预选赛本次的目的地是越过地中海非洲内的沙漠地带。

第一回合：殊死战

又是一场把全场的对手击倒直至剩下一人的殊死战，不过本次除使用武器互相殴斗外，还可按动机关令山丘的火炎出现，从而烧焦对手取得更多的喝采声令强力的武器掉下来。由于手持大型武器的巨汉较难应付，因此最好先收拾普通的只持有一般武器的敌人，而剩下的对手活用场内的机关把他们烧焦，如此还可夺取他们掉下来的武器，可谓一举两得。

第二回合：困兽斗

一场面对3只老虎和一位持长矛斗士的困兽斗，虽然敌人数目增加并附加5分钟的限时，不过幸好场内存在大量的木板，多绕道再攻击可避免受到夹击，活用按R1键不放前进+×键的踏步攻击可给予老虎们莫大的伤害。由于这一战不会增加敌人，所以整体来说难度不算很高，多用回避是致胜的关键。

第三回合：竞技赛

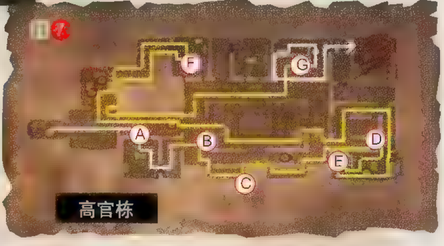
在限时内把敌方队伍石像全破坏的竞技赛，本次的3个石像各自分布在不同的高台上，因此如被对手先破坏石像的话，将难以作出牵制把他们打至半死的状态。所以在比赛一开始，马上走到中央的高台上，该处是唯一存在敌我两方石像的场所，所以对方也必定以此为最初目标，站在台上逐一把攀登中的对手打回地上，有空档的话便对石像攻击。只要如此已能把对手打至半死的话，他们便不能快速地破坏其他的石像，可以轻松地跟同伴破坏余下的石像。在此有两点要留意，一是千万别把对手击倒，否则再出现的敌人难以应付，第二是本次武器的数量非常不足，所以要活用强夺或冲刺把对手的武器抢过来。

被囚禁的基罗(后篇)(屋大维)

成功潜入元老院的屋大维，终于来到基罗被囚禁的元老院高官栋(地图7)，先跑到(A)点从窗边跳入南侧的房间，来到庭院时慢步走到(B)点，待左右巡逻的士兵走到远处后蹲下潜行到最南侧石椅的后方，然后于(C)点以相同的手法回避士兵的视线绕到石椅的后方向东南面的厨房前进。来到(D)点，先确认顺时针方向走的女佣位置，然后同样以顺时针方向跟随在女佣背后慢步潜入(E)点，取得女佣服和水瓶后，便可以慢步的方式走回头路，以及前往(F)点拿取钥匙，而途中士兵的问话可回答：“(3)あら，キケロ様はいい方よ。”来应对。取得钥匙后，便可打开东北面书库的门入内，先在(G)点待机等候士兵转身，然后以手上的水瓶把他击晕，紧贴墙壁走到书库西北面的角落，最后爬上书架上以紧贴墙壁的方式到天花的洞内到达隔壁的房间完成潜入。

屋大维来到基罗被囚禁的房间内，只见他身体插着匕首已被行刺，凶手已经逃去无踪。在基罗临终前，向屋大维说出暗杀凯撒的人不是欧先留斯，是一群称为“同志们”的组织所干的，而屋大维一直怀疑的马鲁克也不是真凶，他只是该组织内的其中一名成员而已。最后，基罗说出布鲁斯不只一人的真相，并说他就在神殿后便离开人世了。在屋大维看着基罗的尸体时，刚好一名女佣前来，误解了现场情况，屋大维迫不得已下只好先离开。

沙漠竞斗场(下)(亚格里昂)



第四回合：技术战

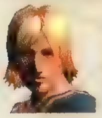
除跟对手比谁所杀的人较多外，还得注意获取指定喝采声的技术战，一开始马上跑到中央的台先收拾3名半死的敌人别让对手占上风，然后可开始适当地对付再次出现的强壮敌人、把对手攻击中的武器抢过来攻击，此时应多利用投石机对付远处的敌人，令获取的喝采声大幅增加，而在地下时则尝试使用下压机。当出现“GET ATTENTION”字眼时，便是代表随时可取得大型武器，此时尽量远离敌人才喝采，然后以储气来斩击的话便能轻易达成指定的喝采声数量。最后便是不断的斩杀余下敌人争取比对手更多的数量。

第五回合：歼灭战

把全场对手击倒的歼灭战，留意本次大部分对手都持有大型武器，跟他们硬碰硬绝对不化算，因此最好活用场上四周的火炎装置把他们烧焦，如此他们会自动掉下武器。由于左右两侧的装置开关在逆时针方向，因此在引诱敌人时也以逆时针的方向走，趁着他们掉下武器时攻击，武器破坏掉马上拾起新的再攻击。另外留意对付手无寸铁的巨汉时，由于他们的拳击威力巨大，在我方没有武器在手时还是利用火炎装置来对付吧。击倒四周所有对手后，便爬上高台破坏石像取得武器，用来对付剩下的对手。

决胜战：单挑

虽然说是跟首领的单对单决胜负，不过最初首领骑着长牙大象，击倒大象后才正式跟首领战斗。面对长牙大象时，紧记别站在它的正前方，如此大象会使出突击、投掷岩石等强力的攻击，此外站在其正后方它会摆动尾巴。攻击大象的最佳位置，为大象身体左右两侧，但别逗留在相同位置过久，否则只会被首领的汽油弹击至体无完肤。当成功破坏大象的脚环后，每次使出储气和踏步攻击可令大象倒下，能争取时间站在优势位置。把大象击倒后，剩下的首领则着急上前攻击，锁定目标跟他保持一定距离并不停左右踏步，如此可回避他的冲刺攻击和回旋转等大技，接着便在他冲刺硬直、回旋转晕眩的瞬间进行储气攻击，不断重复此步骤就可轻易获胜。



同志们(屋大维)

听从基罗的遗言，屋大维来到了郊外的一个荒废神殿，在该处给他看到大量的尸首和失踪的马鲁克。屋大维说自己是凯撒的外甥，以及受基罗委托到此后，马鲁克终于愿意说出“同志们”的组织之事，而当中果然存在另一名布鲁斯，就是他把知道事件真相的人们一一杀害，就连卡西斯和基罗也不能幸免。屋大维明白下一个被杀害的对象就是马鲁克，故希望他说出谁是另一名布鲁斯，可惜马鲁克还是不敢说出而离去了。就在屋大维准备离开神殿时，马奇那斯也刚好来到神殿，看到大量尸首的他认为事态严重不得不改变计划。由于屋大维已明白杀害凯撒的真凶另有其人，因此马上向马奇那斯作出解释，可惜他认为没有证据难以说服，故希望屋大维能找出证据，如此他也会向安多力斯提出释放的要求。

海盗(亚格里昂)

经过连番的激战，亚格里昂终于获得罗马大会的直式出场权，为庆祝他的优胜特别在养成所举行了宴会。亚格里昂来到昔托的大楼遇到了古拉迪雅，从她口中得知她哥哥昔托其实不是什么“兴行师”，他的真正身份是策划反罗马的海盗、是过世波比士的儿子，也就是败给凯撒而战死的将军，接受了动乱援助的他下个暗杀目标将会是凯撒外甥的屋大维。为了令罗马维持和平，亚格里昂答应古拉迪雅互相协力面对眼前的困难。

第四章：遗言

找寻遗物(屋大维)

屋大维把另一名布鲁斯的事告知班撒，为了找出那人的身份，他建议先去找寻凯撒的遗物，由于凯撒有着很不错的文笔，故他深信从其中可找到什么线索，而从传闻所知遗物就放在安多力斯的府邸内。来到安多力斯府邸后，先拾起入口处生果铺的苹果，然后走到马车附近把苹果投向马匹，如此可令马匹受惊把府邸前的士兵全部撞倒。进入安多力斯府邸玄关(地图8)后，由于目的地东北面的红圈大门被上锁的关系，因此只好从东侧的门先进入酒库(地图9)，通过地下室发现老虎出没后，贴紧南侧的墙壁往北面前进，来到北面的房间才着地并拾起(A)点的水瓶，接着在(B)点等候待士兵转身的一刻跟随着他把他击晕，由于水瓶破烂的声音可能给另一名士兵听到，所以击晕士兵的位置最好在第一和第二个木箱之间，成功的话便拿下士兵的铠甲，自己穿上，走上楼梯。来到厨房(地图9)后，这里是最困难潜入的部分，首先拾起(A)点的蜜糖，接着慢步把双手放在身后走到(B)点士兵的背后以蜜糖把他击晕，如此眼前的追捕士兵会因蜜糖而倒在地上，而幸运的话里面的两名士兵也会因此而倒下，成功令4名士兵倒下便算成功。如果只能令3名士兵倒下的话，便先回到(A)点拿取最后的蜜糖，然后站在厨房内侧等待警戒讯号消失的一瞬间出外，然后以逆时针方向绕到他身后把他击晕，此时即使被他唤醒的士兵也会因新蜜糖而再次倒下。成功令4名士兵倒下后，为了不让女佣们发现，先把他们全部拉至入口的楼梯位置，接着拾取(C)点的老鼠，然后站在(D)点把老鼠抛入厨房，如此女佣因害怕而移动至(E)点，再次拾回老鼠，两手放身后慢步走到(E)点按→键把老鼠放下，成功的话女佣再受惊走入红圈大门的位置，而门前士兵也因此而往前走了数步，趁着这个大好机会便进入大门之内。

来到安多力斯府邸中庭(地图10)，本次的目标是拿取地图白色点士兵身上的钥匙，先拾起(A)点的老鼠，然后待逆时针巡逻的士兵刚经过(B)点附近的大门时，便出外站在(B)点向女佣的方向投掷老鼠，成功把她吓走的话便马上回走廊(C)点待机，直至女佣回到原来位置骚动平静为止。虽然回到原来位置，不过会发现(D)点白点士兵和女佣互相背向，如此便可拿取(A)点的绳索，把巡逻士兵和白色点士兵逐一收拾，拿取钥匙后便回南面的红圈大门离开，然后前往东北面的大门进入地下室。

来到地下室(地图11)，以紧贴的方向经由木箱那方潜行，然后拾起(A)点的火把往北面走，虽然在(B)点附近存在老虎，不过因为手持火把的关系老虎不会接近，而向它攻击的话还可把其吓走。进入(C)点的房间利用火把破坏(C)点的木箱取得钥匙，然后便以相同路线折返到红圈的房间取得凯撒的文书。由于途中可能再受老虎的袭击，因此最好再以火把来吓走它们才是上策。

黄线：潜行、慢步
白线：自由移动、奔跑

(敬请下期攻略完结篇)

© ATLUS 2005

DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー 2

第六章攻略

● ATLUS ●已发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD－ROM ●记忆容量170KB以上
● 7329日元 ● http://www.atlus.co.jp/ ●对应前作记录

数码恶魔传奇 同调化身2
Text：义经 Design：loki

第六章攻略范围内出现的敌人资料

种族	名称	弱点	无效	吸收	反射	耐性
飞天族	ナンディ	咒/魅	破	炎 地	－	－
鬼族	ランダ	电	地	－	物/铳/炎	状
飞天族	グルル	电/铳	地/毒	－	冲/咒	－
魔族	ニュクス	炎	冰/咒	－	电	状
魔族	フラロウス	毒/神	－	－	咒	物/铳
魔族	モト	电	魔/混	冲	破/咒	－
鬼神族	ガネーシャ	－	冰/破	冲	－	物/铳/炎/咒
鬼神族	ホクトセイクン	炎	电/咒/状	－	－	破
龙族	ニーズホッグ	破/混	物/铳/咒	冰	－	－
夜叉鬼	カーリー	－	咒/破/状	－	冰/电/地	－
夜叉鬼	ダーキニー	冰	咒/破/状	－	－	－
夜叉鬼	チェルノボグ	炎	咒/破/状	－	－	－
夜叉鬼	カルティケーヤ	－	地/咒/破/状	－	－	－
鬼族	ギリメカラ	破/魅	毒	炎	物/铳/咒	－
神族	パラスアテナ	咒	破/魅	－	冰	电
神族	スカディ	电	破/魔/混	地	－	－
魔族	クー・フーリン	毒/神	－	－	冲/破/咒	物/铳/炎/冰/电
飞天族	ホルス	铳/咒	地	－	破	－
军曹	ギリメカラ	－	状	炎	物/铳/咒	破
魔族	リリス	破	咒/魅	－	电	炎/冰/冲
鬼神族	マダ	冰	咒/混	物/铳	－	－
鬼神族	トール	毒/魔/神	破	电	－	－
兽族	バロン	咒/魅/混	毒/魔/神	冰/电	破	－
鬼神族	ミトラ	状	物/铳/破/咒	－	－	全魔法
鬼神族	スルト	冰	咒/混/神	炎	－	－
神族	パールヴァティ	－	破/咒/状	－	全魔法	－
鬼神族	ナラシンハ	－	破/咒/状	－	物/铳	－
龙族	キングー	－	地/状	－	咒	－
龙族	サマエル	破	地/咒/魔	－	电	物/铳
鬼神族	アラハバキ	冰	炎/地/电/冲/状/咒/破/物/铳	－	－	－
阿修罗	ハヤグリーヴァ	冰	破/咒/状	炎x10	－	－
阿修罗	カマソッソ	电/地	破/咒/状	冲	－	炎/冰/物/铳

物=物理 冰=冰结 炎=火炎 地=地变 电=电击 冲=冲击 铳=射击 精=精神 神=神经 毒=猛毒 咒=咒杀 破=破魔 封=魔封 魅=魅了 混=混乱 状=状态异常（混乱、魅了、神经、猛毒、魔封）

道别

经历与萨菲的重逢和哈特的死，余下的Embryon成员为了阻止地球被毁灭，而向最后的希望HAARP进发。面对在Madam死后完全落入Angel控制的教会，Embryon的成员即将展开最后的一段旅程。

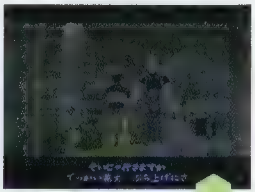
“好了。你就来到这里为止吧。”来到机场入口前，希耶罗突然转身向背后的Fred道别。

“为什么？”面对突如其来的逐客令，Fred当然表示强烈反对。

“你还有其他该做的事情吧？”

“Karma协会的支配将会完结。你知道这层意义吗？”面对吉托的一句话，Fred只好静下来。“有一件事一直隐瞒着你。原本将你那转生到Junkyard的父亲杀掉的……就是我。”

“我从诺尔德那里听说过了。”听到父亲死亡的真相，Fred意外地作出冷静的回答。“不过我并没有憎恨你啊。”嘴里一边说着，Fred的双眼却逐渐露出泪光。“大家将重要的东西告诉了我。我们永远都会是同伴吧？”



“没错，我们是同伴啊。”

“那么……出发吧。去放一个大大的烟花！”

说罢众人就走进机场，而Fred就唯有留在外面目送众人离去。

出现敌人

飞天族ナンディ、鬼族ランダ、飞天族グルル、魔族ニュクス、魔族フラロウス、魔族モト、鬼神族ガネーシャ、鬼神族ホクトセイクン、龙族ニーズホッグ、夜叉鬼カーリー、夜叉鬼ダーキニー、夜叉鬼チェルノボグ、夜叉鬼カルティケーヤ

简单流程

1	进入机场后，沿路经楼梯1、2，前往楼梯3所在。
2	在楼梯3前，发生第一场BOSS战，迎击夜叉鬼カーリー和夜叉鬼ダーキニー。
3	经楼梯5、6，前往2F。强制战斗完结后，经楼梯8前进。
4	在商店前，发生第二场BOSS战（夜叉鬼チェルノボグ）。
5	第二场BOSS战完结后，沿路经楼梯9、11，前往特殊地点a。B1F全区都是阴暗区域，必须使用ライトマストーン，否则就会100%被敌人偷袭成功。
6	在特殊地点a前，发生第三场BOSS战（夜叉鬼カルティケーヤ）。
7	战斗完结后，与吉托对话前进。
8	在特殊地点a发生剧情，吉托离队。
9	前往特殊地点b，调查战机，选择“乘る”。剧情发生后，希耶罗离队。到达HAARP。

强制战斗

2F楼梯2前	飞天族グルルx2
1F楼梯4前	夜叉鬼カーリー、夜叉鬼ダーキニー
1F楼梯6前	魔族フラロウスx2
2F楼梯10前	魔族フラロウス、鬼族ランダ 龙族ニーズホッグ
1F商店前	夜叉鬼チェルノボグ＋影
1F特殊地点a前	夜叉鬼カルティケーヤ

获得道具

A	ジャミスン
B	グレイトチャクラ
C	红水晶
D	メディカルギア
E	ディスカースx3
F	ランチアジュエル
G	デュアルリング
H	ウィンフォウォールx2
I	ラックノイズx2
J	媚香弹
K	曼珠沙华
L	フィジカルミラーx2
M	陷阱 フラロウスx2
N	バイタルノイズx2
O	ソーマドロップ
P	ブロックリング
Q	曼珠沙华
R	ライトマストーンx2
S	レッドダイヤ

BOSS战

名称	夜叉鬼カーリー、夜叉鬼ダーキニー
特性	夜叉鬼カーリー （咒杀无效、破魔无效、状态异常无敌、冰结反射、电击反射、地变反射）
	夜叉鬼ダーキニー （咒杀无效、破魔无效、状态异常无敌、冰结弱点）
HP	夜叉鬼カーリー 约3400 夜叉鬼ダーキニー 约1000
应战LV	约45

刚进入机场不久后，就马上开始一场BOSS战。在此版图内，前后总共有多达3场的BOSS战，其中以这一场该算最为困难的。第一个原因就是因为敌方有两人应战，而且即使玩家将夜叉鬼ダーキニー击倒，夜叉鬼カーリー也会凭借“增援”来让无数的夜叉鬼ダーキニー不停出现。

由于夜叉鬼カーリー的特性关系，其实大多数的攻击对他都没有用处。最有效的就只有火炎和物理攻击。不过两者相比之下，其实假如队伍中的角色已经学会较强的物理攻击技，使用会消耗HP的物理技能，反而能在更短的时间内将夜叉鬼カーリー打败。

开战前，首先为出战成员装备上冰结属性的魔法，若有“物理ストロンガ”和“咒杀ストロンガ”最好也先装备上。开始战斗后，马上使用冰结魔法攻击夜叉鬼ダーキニー。在第一轮攻击过后，就开始使用强化速度的支援魔法。战斗途中以冰结魔法攻击夜叉鬼ダーキニー为先，然后再利用物理或火炎攻击向夜叉鬼カーリー下手。建议各位以HP较高的角色，使用“脑天割り”进行攻击，因为此招的命中率高，威力也不错。另外，装上“クリティカル”来提高必杀几率也是一个不错的选择。

每当夜叉鬼ダーキニー被消灭后不久，夜叉鬼カーリー就会使用增援，之后只需重覆以上步骤就可以轻易地将他们收拾掉。不过要注意一点，由于夜叉鬼カーリ一会使用“冥界の门”，最好先学会“メシアランサー”，或带备大量的复活道具。因为一旦被石化，就很有可能在下一次敌方攻击时被杀。另外，由于夜叉鬼カーリー使用全体攻击的机会颇多，回复方面至少也应有1名以上学会“メディラマ”的角色做好准备。

BOSS战

名称	夜叉鬼チェルノボグ＋影
特性	夜叉鬼チェルノボグ 火炎弱点、咒杀无效、破魔无效、状态异常无敌（出现前）
	影 与对照角色弱点相同
HP	夜叉鬼チェルノボグ 约3000
	影 约1500
应战LV	约45

虽然没有前一战对夜叉鬼カーリー很麻烦，不过此战也同样需要花一点心思才能轻易取胜。

此战开始的同时，夜叉鬼チェルノボグ会立即召唤出我方出战角色其中二人的影子，然后马上使用“黑い神の睡目”。在夜叉鬼チェルノボグ使用“黑い神の睡目”后，他就会完全消失，与前作的其中一名BOSS ラーヴァナ一样，可以避开所有玩家的攻击。因此在此时绝对不能使用全体攻击，因为必定会被视为被他避开，而同时减少两次行动机会。

要让夜叉鬼チェルノボグ再次出现，就要先将被复制的影打倒。前面笔者所说到的“心思”就是指这一点了。因为所有影都会完全复制本身角色的能力，也就是说莎拉的影就会怕火炎，吉托的影怕电击。只要在开始战斗前先装备我方角色弱点的魔法，就可以预先得知对方的弱点作为对策。最有效的应该是以萨菲、莎拉和吉托一同出战，再全体准备“火炎”及“电击”魔法。开战后马上集中攻击其中一个影，若已学会第三级魔法，应该可以一回合内消灭一个影。

将所有影击破后，夜叉鬼チェルノボグ就会现形，此时就可以向他进行攻击。夜叉鬼チェルノボグ主要以附带咒杀效果的物理攻击为主，同时使用全体攻击的机会也颇多。为了解决这一点应先多准备点ディスカース或先学会“メシアランサー”。当夜叉鬼チェルノボグ的HP降至一半以下，他就会使用バイオレンス来增加行动次数，此时应尽量注意回复。之后只要不断地向夜叉鬼チェルノボグ攻击，就可以将他收拾掉。

BOSS战

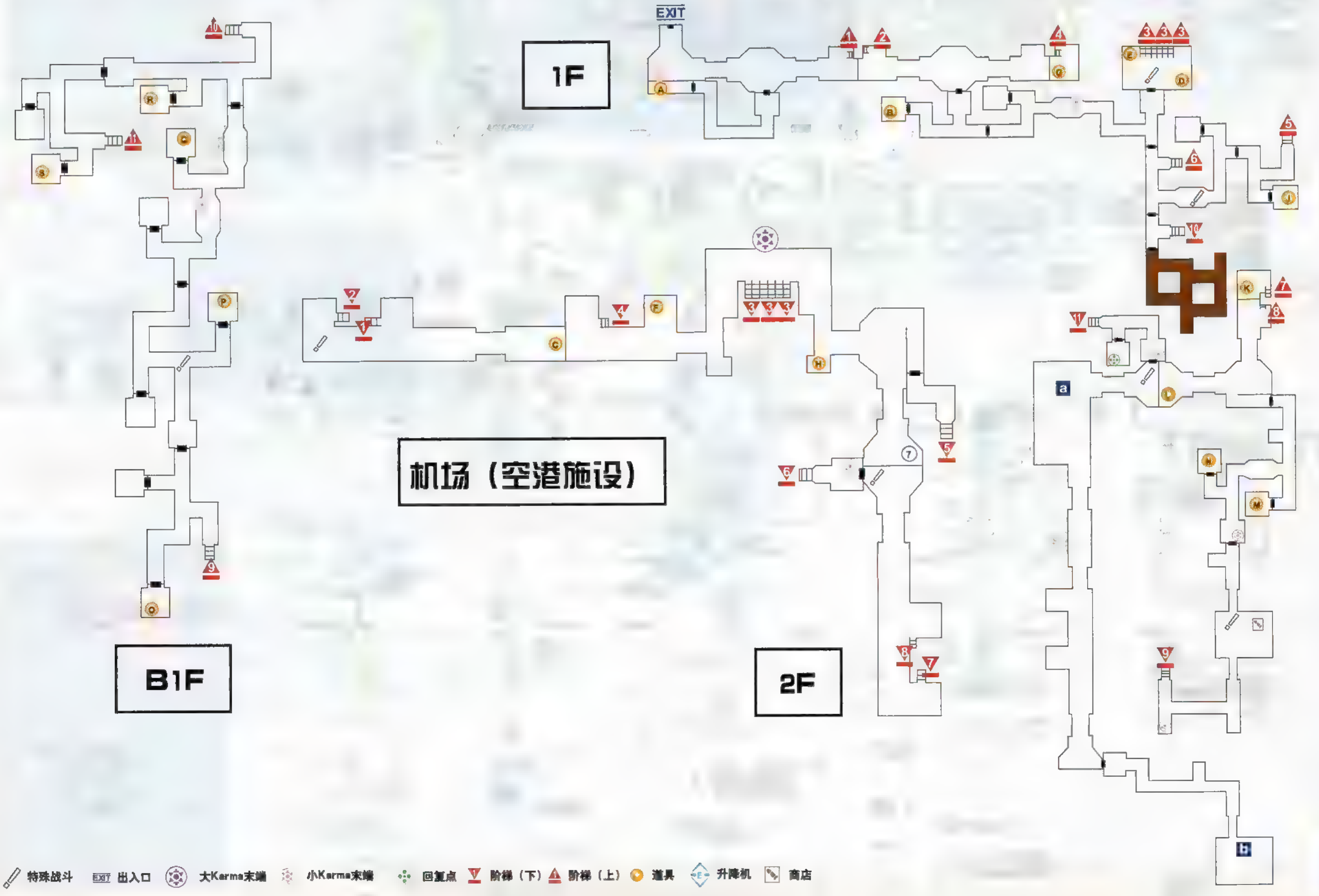
名称	夜叉鬼カルティケーヤ
特性	地变无效、咒杀无效、破魔无效、状态异常无效
HP	约3800
应战LV	约50

沿途到达最后一段就会遇上最后一次BOSS战，迎击夜叉鬼カルティケーヤ。

虽然它像夜叉鬼カーリー一样会不停召唤出增援，不过夜叉鬼カルティケーヤ本身的技能相当丰富。首先夜叉鬼カルティケーヤ会使用“电击”和“冲击”两个系列的全体魔法攻击，而且还会利用提高攻击力的“タルカジャ”和弱化我方防御力的“挑拨”，以及强力的物理攻击“千军の枪”。最好能够先准备解除弱化的“デクンダ”和“デカジャ”，又或是“ランダマイザ”和“突击の狼烟”，以解决实力差被拉开的问题。

由于夜叉鬼カルティケーヤ没有特别的弱点，因此我方的攻击次数将会非常少。要是派吉托出战，开战前就应先装备“电击ストロンガ”。除此以外，应该先准备反射“电击”或“冲击”的护罩，以备战斗后半段之用。

当夜叉鬼カルティケーヤ降至一半以下后，夜叉鬼カルティケーヤ就会使用绝技“极彩の疾风”。在夜叉鬼カルティケーヤ使出“极彩の疾风”后，就会大幅增加他的回避能力，我方的攻击都很可能失准。最有效的办法就是使用“电击リフレクト”或“冲击リフレクト”，等待夜叉鬼カルティケーヤ使用魔法进行反弹。只要夜叉鬼カルティケーヤ受伤，就会马上回复正常状态。到HP减至1/4时，夜叉鬼カルティケーヤ就会开始使用最高级的全体魔法攻击，威力非同小可。因此最好能够在他的HP减到1/4的同时，向他发动猛烈攻势，将他迅速击倒。



出现敌人

鬼族ギリメカラ、神族パラスアテナ、神族スカディ、魔族クー・フーリン、飞天族ホルス、军曹ギリメカラ、魔族リリス、鬼神族マダ、鬼神族トール、兽族バロン、鬼神族ミトラ、鬼神族スルト、神族パールヴァティ、鬼神族ナラシンハ、龙族キングー、龙族サマエル、鬼神族アラハバキ、阿修罗ハヤグリーヴァ

简单流程

1	进入HAARP后，发生剧情，前往太阳。萨菲和莎拉结合，变成莎拉菲。
2	到达太阳后，根据游戏开始时是否继承了前作记录，以及对话的选择，对往后的战斗成员也会产生影响。
3	继承前作记录开始游戏，就可以在此让安吉拉学会Jinana的特技“セラフィックロア”；让吉托学会Loopa的特技“ビュルリブレゲトン”；同时莎拉菲也会学会Angel的特技“三界轮回”。
4	若继承了前作记录，除了安吉拉、吉托、希耶罗以外，哈特将有机会代替诺尔德加入，否则就会由诺尔德成为最后一名同伴。
5	进入太阳第二层后，马上开始强制战斗。
6	经楼梯2、4、5、6，前往顶层。
7	进入出口的房间时，就会遇上阿修罗ハヤグリーヴァ，并发生战斗。

强制战斗

1F入口	龙族キングー
5F出口	阿修罗ハヤグリーヴァ

获得道具

A	ソーマ
B	フリーズウォールx2
C	紫水晶
D	チャクラポックス
E	曼珠沙华
F	曼珠沙华

BOSS战

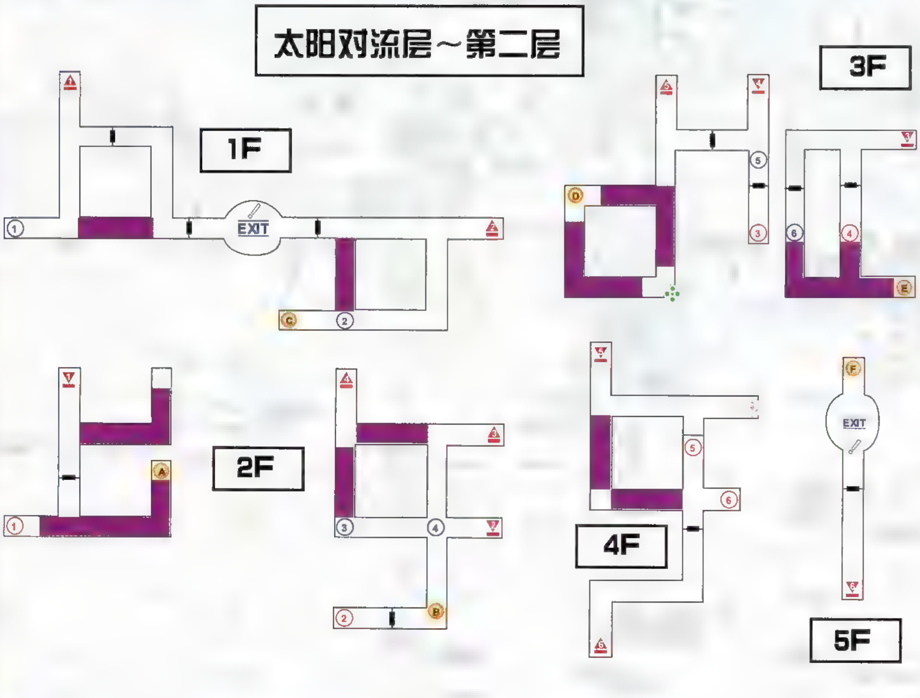
名称	阿修罗ハヤグリーヴァ
特性	冰结弱点、火炎10倍吸收、咒杀无效、破魔无效、状态异常无效
HP	约3500
应战LV	约52

《DDS》中出现首场BOSS战的敌人阿修罗ハヤグリーヴァ，虽然在本作中再度出现，不过基本上与前作可说得上毫无分别。接触过前作的玩家应该不难将他打败。

与前作一样，阿修罗ハヤグリーヴァ的弱点就是冰结。另外有一点必须注意，那就是只要以火炎属性对阿修罗ハヤグリーヴァ作攻击，就会让他回复损伤10倍的HP，因此切忌使用火炎属性攻击或“火炎リフレクト”。

开始战斗前，应替全部应战成员装备最强力的单体冰结魔法，同时装上“冰结ブースタ”和“冰结ハイブースタ”，其中一人装备“メディラマ”以上的全体回复技能，至少一人装备“火炎ドレイン”。要是没有“火炎ドレイン”，则以“火炎ブレイク”代替。

战斗开始后，马上使用冰结魔法攻击，然后再使用“火炎ドレイン”。阿修罗ハヤグリーヴァ主要以火炎属性魔法“バーンストーム”作为主要攻击手段，且足以削去我方全员每个人100以上的HP；其次还会使用“冰结ドレイン”阻止我方的攻击；当阿修罗ハヤグリーヴァ的HP减至一半以下时，他就会不断使用“ギガバイオレンス”增加行动次数。若一不小心忘记使用“火炎ドレイン”，极有可能在一回合内导致部队被全灭。因此必须切记。



特殊战斗　EXIT 出入口　大Karma末端　小Karma末端　回复点　阶梯（下）　阶梯（上）　道具　升降机　商店

轮回

“早就预计你们会来了。”来到机场的停机坪前，突然传来Angel的声音。

“Angel，现在可不是争执的时候。再这样下去……”

“就算放着不管，你也一样会死掉的。减速剂已经全部破坏了。与其变成老太婆，那么就这个样子死掉不是更好吗？”

“可恶的家伙，你这样也算是母亲吗？难道你不明白自己都会死掉吗？”听到Angel的回应，希耶罗马上对他进行指责。但吉托却催促众人尽快离去。

“他早就预计好了吧。快点走。”

“不过……”

为了拯救世界，虽然明知让吉托留下的结果，不过众人也照着吉托的指示先行离去。

“决胜留待下次吗？”

“就留待下次吧。”

“就当你不战而胜吧，Brother。”说罢希耶罗也转身离去。

“不好意思，Brother。”

就在希耶罗正当离去之时，一直静静看着萨菲和莎拉离去的Angel突然开口说话。

“你认为我不会将飞机破坏吗？”

听到这句话的同时，希耶罗就像被冻结了一样停下来。

“只是吓唬一下罢了！走吧！”接着Angel的话，吉托马上提醒希耶罗。希耶罗也照吉托的话，头也不回地离去。

“果然聪明，为什么会这样说？”

“这个城市没有会实行明知会死的命令的人。应该是时候醒来了吧？”

“这是什么意思？”

“David应该曾经叫你领导人类的……”听到David这个名字，Angel冰冷的表情开始露出一丝惊讶。“舍弃怨念吧，Jenne！”

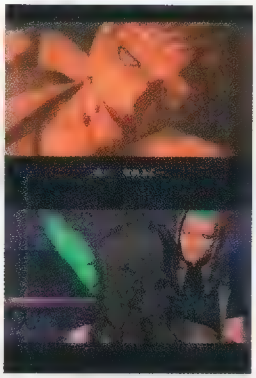
“基维尔患者的隔离病院被袭击了！”“是啊，有很多人都受伤了！”“还能等CDC吗？无论怎样也好，快点叫急救车来吧！”“可恶，那些无知的恐怖份子！”

在被恐怖分子袭击的病院一旁，身体重伤的David躺在Angel的怀中，哼着歌声。

“Jenne……不要怨恨任何人……”

“求求你……不要丢下我一人，David。”看见全身血迹的David，Angel几乎要哭了出来。

“只要是你的话，一定可以找到治疗方法的……成为光啊……”



“荒谬！你绝对不可能是那个人！”

“可是David在这里。死掉的人的情报将会回到神那里，由神所创造的我们，就算拥有他们的灵魂也不出奇吧。”

“这是谎话……”越听吉托的话，Angel就变得越动摇，脸上露出悲伤的神情。“那个人被愚昧的人杀掉

了！基维尔症候群根本就不会传染，但是……”

“他很幸福啊。就算失去了身体，依然也有继承心愿的人存在。”

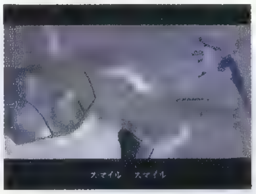
“不要！”

“他对自己的研究与人类……还有你都深深地爱着。”

“不要胡说八道！”就在吉托走到能以双手抱着Angel的距离时，Angel大喝一声，用利爪贯穿了吉托的身体。虽然身体被Angel的利爪穿过，但吉托也不哼一声。静静地露出温柔的微笑，用自己的爪子穿过了Angel的身体。

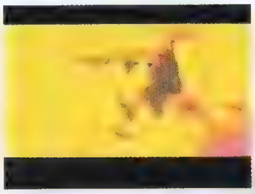
“打算与我一齐死掉？你这个家伙……”

在吉托的指示下，萨菲和莎拉终于乘着机库内的战机出发，然而协会的追击部队依然还未停下攻势。三架全副武装的战机，也都从后赶了上来。为了让莎拉成功到达HAARP，希耶罗作了最后的一个决定……



“真是麻烦。大哥！”

与萨菲互相示意后，希耶罗就准备迎击背后的敌机。莎拉也察觉到希耶罗的打算，露出惊讶的神情。



“希耶罗！”

“整天只会哭的话，可是会变成丑女啊！笑一下，笑一下！”整天都露出一副笑脸的希耶罗，在最后一刻终于正经起来。“就在真正的Nirvana再见吧。”

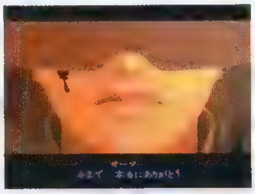
说罢就去追截敌机的攻击。

“我绝对不会绝你们过去的！”希耶罗喊道。

最后的旅程

在希耶罗的舍身掩护下，萨菲和莎拉终于到达HAARP。

“太好了，依然还能启动。”莎拉输入资料后，整个设施开始启动。不过莎拉的身体也好像终于支持不住了一样，倒在萨菲的怀中。“不用担心……再不赶快点，就来不及了。”



“现在就将我们的情报送到神那里。”听罢萨菲握着莎拉的手，等待莎拉将两人的情报送往太阳。“萨菲，很感激你一直以来的照顾。”

“大家……”凭借HAARP的力量，萨菲和莎拉的意识成功脱离身体，来到神的所在——太阳。而所有同伴也早已在太阳等待着两人的来临。

“做得相当好啊，莎拉菲。”

“莎拉菲？我是……”

“看清自己的外表吧。”看到自己的外表后，莎拉菲大吃一惊。“当你们两人的心意结成一体的时候，你已经重生成为一个真正的人类了。现在虽然还残留着萨菲和莎拉的意识，不过终有一天还会合而为一的。”

“我和萨菲……”

“你的旅程也快要终结了。和你的同伴一起，将人类的无限可能性显示给神看吧。”

“你到底是……”

“很快你就会知道了。将意识的翅膀张开吧。没有你所不能感受的东西啊！”

出现敌人

鬼族ギリメカラ、神族パラスアテナ、神族スカディ、魔族クー・フーリン、飞天族ホルス、军曹ギリメカラ、魔族リリス、鬼神族マダ、鬼神族トール、兽族バロン、鬼神族ミトラ、鬼神族スルト、神族パールヴァティ、鬼神族ナラシンハ、龙族キングー、龙族サマエル、鬼神族アラハバキ、阿修罗カマソッツ

简单流程

1	沿楼梯1到达2F后，跟随地图上的黄线移动到对岸。
2	沿楼梯3到达3F后，跟随地图上的黄线移动到北岸。
3	沿楼梯5到达4F后，与阿修罗カマソッツ战斗。
4	回答ジャックフロスト的提问，问题全部答对（问题与答案详见上期《游戏风》4月A），前往2F的西岸。沿路前进，就会遇见隐藏首领ジャックフロスト。

获得道具

A	ランチアジュエル
B	スルーリング
C	祸弹
D	マジックノイズx2
E	杀生石
F	英雄のレーションx2
G	マジックミラーx2
H	ソーマ

BOSS战

名称	阿修罗カマソッツ
特性	阿修罗カマソッツ（浮空时）电击弱点、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效
	阿修罗カマソッツ（防御时）地变弱点、破魔无效、咒杀无文、状态异常无效、冲击无效、火炎无效、冰结无效、物理无效、铳无效
HP	约5000
应战LV	约55

同样为前作中登场的BOSS，战斗过程中将会分别变成“防御模式”和“一般模式”。在“防御”指令出现后，基本上玩家的所有攻击都无法伤他分毫。唯有地变属性的魔法，才能给予它损伤，并使他变回一般状态。

至于一般情况下，阿修罗カマソッツ的弱点就是“电击系魔法”。基本上只要不断使用适合的攻击，就可以让它受重伤。当阿修罗カマソッツ的HP减到一半后，就会开始使用令我方变成蝙蝠的“ゾチラハの呪”。由于没有任何办法预防，只有准备应付他的下一招。

而在我方被变成蝙蝠之时，无论原来的属性如何，一律将会变成“冲击弱点”。此时要是它使出“魔界の风”，我军就有可能全灭。因此在战斗开始前，必需先替全员准备“冲击ドレイン”，在每个回合中使用。

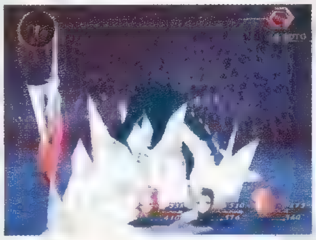
隐藏BOSS战

名称	魔族ジャックフロスト
特性	火炎弱点、冰结10倍吸收
HP	约6000
应战LV	约55

在游戏开始时继承了前作击破隐藏首领キングフロスト的记录，并在本作中答中全部100条ジャックフロスト提出的问答题，就可以在太阳第三层中，与魔族ジャックフロスト战斗。与前作出现的魔族ジャックフロスト一样，这个隐藏首领同样拥有“火炎”的弱点。不过要是以冰结属性攻击，就会被人10倍吸收回去。

应付这名隐藏首领分别有两种战斗方式：第一种就是不使用冰结属性护罩，第二种就是使用冰结属性护罩。要是选择前者的话，就要先替所有成员装上“冰结ストロンガ”，然后再让其中一人装备“ヒーホーリング”。因为当到了敌方行动时，魔族ジャックフロスト必定会使用“すっごいブレス”，令被击中的角色结冰，然后再以连环的物理攻击将此角色杀掉为止；要是使用冰结属性护罩的话，就必需要拥有优秀的防御力。因为使用了冰结属性护罩过后，魔族ジャックフロスト就不会发动冰结属性的攻击，不过相反就会使用大量万能属性的攻击，让我方无法防备。只要实力足够，其实选后者将更容易获胜。

战斗开始后就以连环的火炎魔法进攻，再以一名角色负责回复，一名角色负责使用冰结属性护罩。以后就只是耐力战罢了。将他击倒就可以得到房间中的“祸弹”和“スルーリング”。



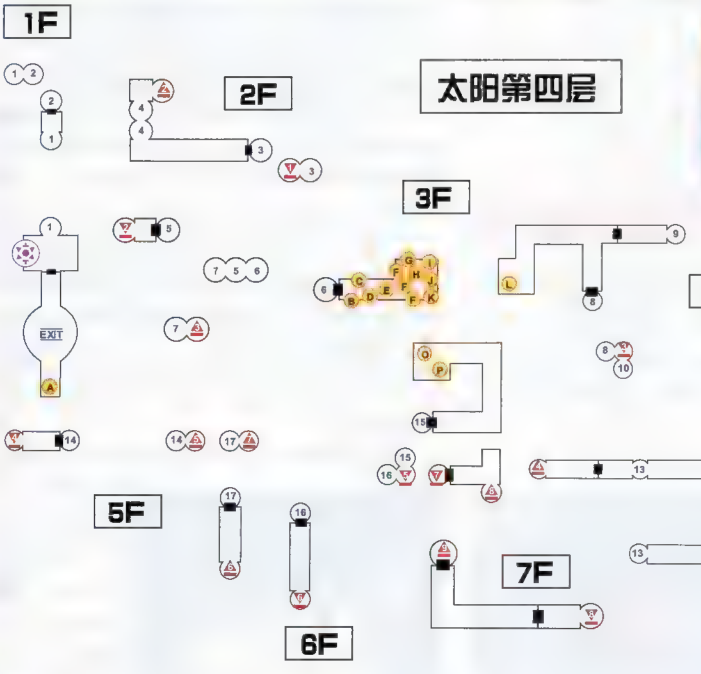
© ATLUS 2005

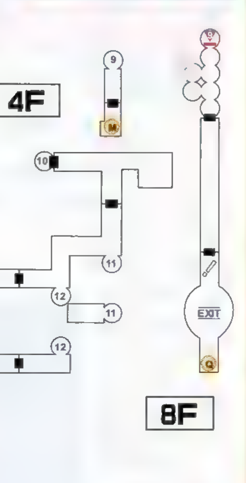
攻略最终章

攻略最终章范围内出现的敌人资料

种族	名称	弱点	无效	吸收	反射	耐性
鬼族	ギリメカラ	破/魅	毒	炎	物/铳/咒	−
神族	パラスアテナ	咒	破/魅	−	冰	电
神族	スカディ	电	破/魔/混	地	−	−
魔族	クー・フーリン	毒/神	−	−	冲/破/咒	物/铳/炎/冰/电
飞天族	ホルス	铳/咒	地	−	破	−
军曹	ギリメカラ	−	状	炎	物/铳/咒	破
魔族	リリス	破	咒/魅	−	电	炎/冰/冲
鬼神族	マダ	冰	咒/混	物/铳	−	−
鬼神族	トール	毒/魔/神	破	电	−	−
兽族	バロン	咒/魅/混	毒/魔/神	冰/电	破	−
鬼神族	ミトラ	状	物/铳/破/咒	−	−	全魔法
鬼神族	スルト	冰	咒/混/神	炎	−	−
神族	パールヴァティ	−	破/咒/状	−	全魔法	−
鬼神族	ナラシンハ	−	破/咒/状	−	物/铳	−
龙族	キングー	−	地/状	−	咒	−
龙族	サマエル	破	地/咒/魔	−	电	物/铳
鬼神族	アラハバキ	冰	炎/地/电/冲/状/咒/破/物/铳			− −

物＝物理 冰＝冰结 炎＝火炎 地＝地变 电＝电击 冲＝冲击 铳＝射击 精＝精神 神＝神经 毒＝猛毒 咒＝咒杀 破＝破魔 封＝魔封 魅＝魅了 混＝混乱 状＝状态异常（混乱、魅了、神经、猛毒、魔封）





特殊战斗 EXIT 出入口 大Karma末端 小Karma末端 回复点 阶梯（下） 阶梯（上） 道具 升降机 商店

出现敌人

鬼族ギリメカラ、神族パラスアテナ、神族スカディ、魔族クー・フーリン、飞天族ホルス、军曹ギリメカラ、魔族リリス、鬼神族マダ、鬼神族トール、兽族バロン、鬼神族ミトラ、鬼神族スルト、神族パールヴァティ、鬼神族ナラシンハ、龙族キングー、龙族サマエル、鬼神族アラハバキ、阿修罗ラーフ

强制战斗

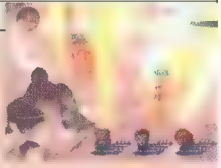
3F乘移动台7后	神族パラスアテナx2
5F乘移动台14后	鬼族ギリメカラ
5F乘移动台147后	龙族サマエル
8F出口	阿修罗ラーフ

获得道具

A	ボーブダイヤ	
B	MPノイズx2	
C	スターサファイア	
D	オリーブの叶	
E	陷阱	龙族キングー
F	陷阱	HP DAMAGE
G	ソーマ	
H	陷阱	兽族バロン、鬼族ギリメカラ
I	陷阱	鬼族ギリメカラ、鬼神族ミトラ
J	陷阱	鬼神族トール、神族パラスアテナ
K	デッドエンド	
L	パワーノイズx2	
M	オリーブの叶	
N	孔雀石	
O	黑金の弹	
P	グランドウォールx2	
Q	オリーブの叶	

BOSS战

名称	阿修罗ラーフ	
特性	头部	（冲击弱点、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）
	身体	（火炎弱点、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效、地变吸收）
HP	头部	约3700
	身体	约3800
应战LV	约54	



与之前两名BOSS一样，阿修罗ラーフ也是在前作中出现过的BOSS。若玩家曾经玩过前作，只要以相同方法就可以轻易将它击倒。

开始战斗前，玩家首先应替出战成员装备上“火炎”和“冲击”属性的攻击魔法和“ブースタ”。另外若玩家没有继承前作的记录，就尽量不要派Roald出战了。因为阿修罗ラーフ的绝技正是地变属性，会对Roald非常不利。最后最好装上“地变ブレイク”或“地变ドレイン”，以防备阿修罗ラーフ的攻击。

在战斗开始后，应该先集中以冲击魔法攻击阿修罗ラーフ的头部。到了第二回合，阿修罗ラーフ就会将我方其中一人捉住。要是不对他进行攻击，被捕的同伴就不会获得释放。不过对他攻击，被捕的同伴也会被夺去体力。最好能够在第1至2个回合内将他打败，否则他就会合体，并替身体进行回复。

至于身体方面，主要会使用物理攻击；但是当他受到一定损伤后，就会开始使用攻击我方全体的地变属性攻击技“ドラゴンクエイク”。为了防范此攻击，玩家应在击破头部后，每回合使出一次地变属性的护罩。如果已经学会了第三级的攻击魔法，应该可以很简单地将阿修罗ラーフ击倒；要是还只有第二级的攻击魔法，那就唯有进行长期战了。

出现敌人

鬼族ギリメカラ、神族パラスアテナ、神族スカディ、魔族クー・フーリン、飞天族ホルス、军曹ギリメカラ、魔族リリス、鬼神族マダ、鬼神族トール、兽族バロン、鬼神族ミトラ、鬼神族スルト、神族パールヴァティ、鬼神族ナラシンハ、龙族キングー、龙族サマエル、鬼神族アラハバキ、阿修罗ラーヴァナ

简单流程

1	假如承继了前作记录，而在前作中曾经答应卡鲁玛教会前的ジョージ・ブラック传口讯，并在本作中与アメリア交谈，获得“莲华の花”。在入口处，就可以与ジョージ・ブラック的情报交谈，获得ソーマ。
2	到达2F，按照地图中指示的路线，前往3F。
3	在出口前，击败阿修罗ラーヴァナ。
4	击败隐藏BOSSシヴァ和ヴィシュヌ后，BOSS入口前的通道打开。入内可与隐藏BOSSセト交战。

强制战斗

3F出口	阿修罗ラーヴァナ

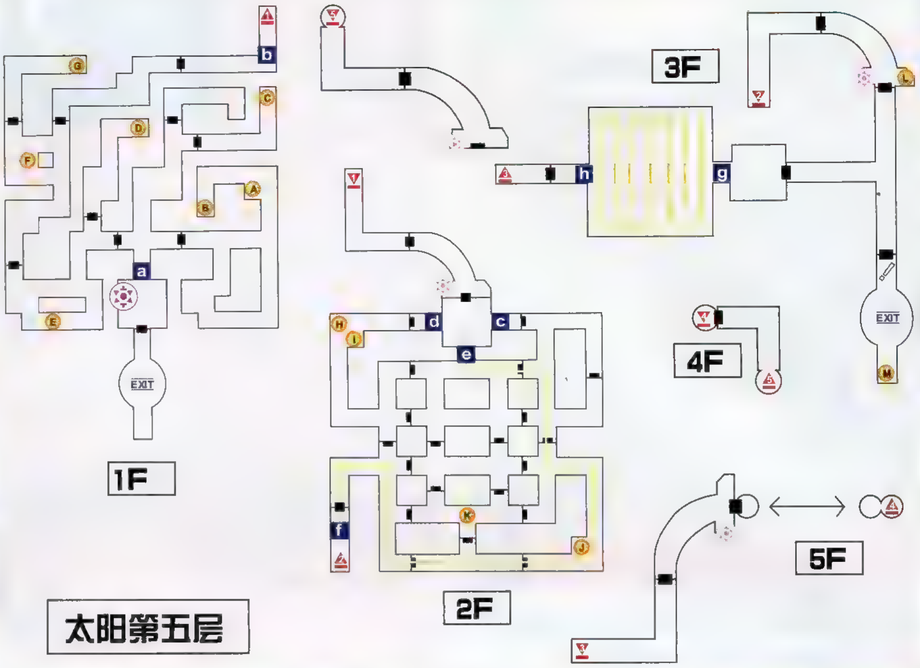
获得道具

A	メディカルツールx2
B	ワイルドボムx3
C	シールドリング
D	オリーフの叶
E	ウィンドウォールx2
F	HPノイズx2
G	グレイトチャクラ
H	サンダーウォールx2
I	ラックノイズx2
J	メディカルギアx2
K	チャクラボックス
L	マジックミラーx2
M	莲华の种

BOSS战

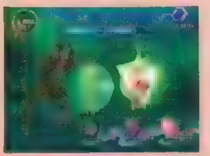
名称	阿修罗ラーヴァナ
特性	物理耐性、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效
HP	约11000
应战LV	约54

特殊战斗 EXIT 出入口 大Karma末端 小Karma末端 回复点 阶梯（下） 阶梯（上） 道具 升降机 商店



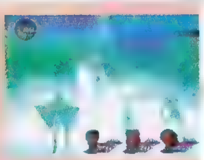
太阳第五层

前作最后一名的阿修罗，也是本作中出现的最后一位前作BOSS。与之前多个BOSS最大的差别就是阿修罗ラーヴァナ没有任何弱点，而且一般物理攻击的效果甚微，只有以魔法进行攻击才能有效地将他击倒。

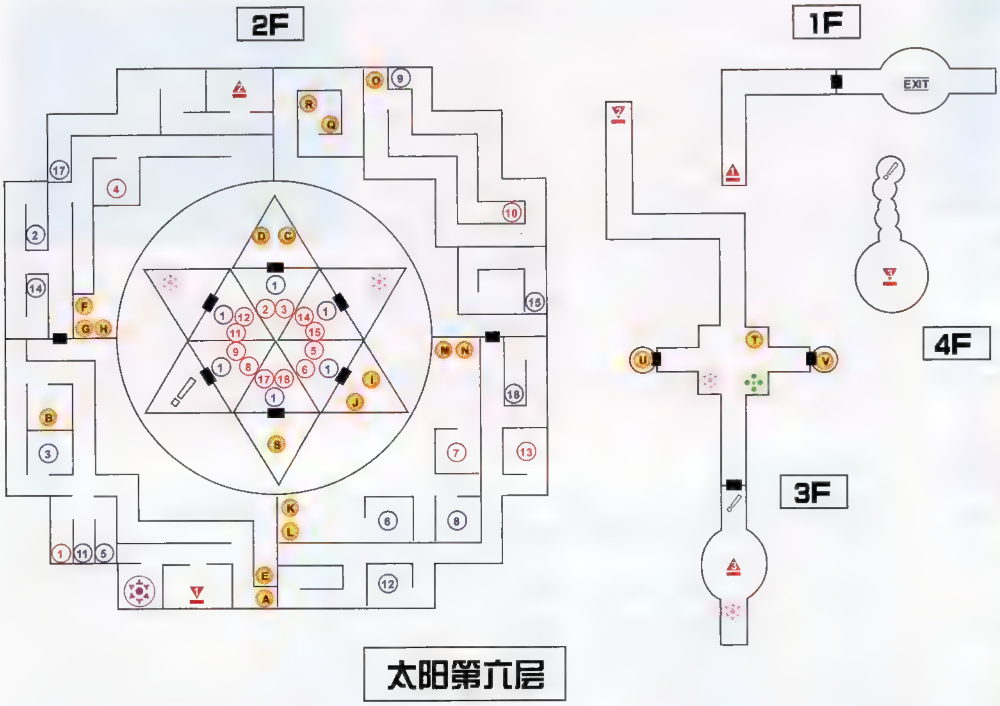


在战斗开始前，可以替出战角色随意装上“冰”、“炎”、“地”、“电”、“冲”五种属性的任何一种攻击魔法，同时装上相应的“ブースタ”和相应的“ハイブースタ”。还应装备上“冲击リフレクト”、“冲击ドレイン”或“冲击ブレイク”。最后应准备强化及弱化用的“マインドチャージ”和“ンダ”、“カジャ”系魔法。

开始战斗时，首先马上使用“突击の狼烟”和“ランダマイザ”减低被阿修罗ラーヴァナ击中的机会。在强化和弱化各使用3次后，再开始进行攻击。由于物理攻击对阿修罗ラーヴァナ的效果极差，玩家应以魔法作为攻击手段，同时每回合应使用一次“冲击”属性的护罩，以防阿修罗ラーヴァナ使出的“大千世界の风”。“大千世界の风”的威力相当高，假如安吉拉尚未学会“冲击ストロンガ”，最好就别让他出战了。



由于阿修罗ラーヴァナ没有吸收冲击魔法的特性，若能使用“冲击リフレクト”将“大千世界の风”反射，此战就会容易应付得多。另外，为了防备“默示录”的“魔封”效果，最好能够装备“魔封デストロイヤ”上阵。



太阳第六层

出现敌人

鬼族ギリメカラ、神族パラスアテナ、神族スカディ、魔族クー・フーリン、飞天族ホルス、军曹ギリメカラ、魔族リリス、鬼神族マダ、鬼神族トール、兽族バロン、鬼神族ミトラ、鬼神族スルト、神族パールヴァティ、鬼神族ナラシンハ、龙族キングー、龙族サマエル、鬼神族アラハバキ、夜叉鬼メーガナーダ

简单流程

1	到达2F，顺序经1、2、4、6、7、9、10、12、13、15、17，前往3F。
2	在3F击败メーガナーダ后，前往4F，击败ブラフマン后完成游戏。
3	在普通战斗中，击败神族パールヴァティ和鬼神族ナラシンハ，取得贵重品“ナンダカ”和“ピナーカ”后，就可以进入BOSS战房间前的两个入口，与隐藏BOSSシヴァ和ヴィシュヌ交战。

强制战斗

3F	夜叉鬼メーガナーダ
4F	梵天ブラフマン

特殊战斗 EXIT 出入口 大Karma末端 小Karma末端 回复点 阶梯（下） 阶梯（上） 道具 升降机 商店

获得道具

A	英雄のレーション
B	陷阱　　HP DAMAGE＋魔封效果
C	デカジャストーンx2
D	陷阱　　HP DAMAGE＋腹痛效果
E	シンクロリング
F	ワルイドボムx2
G	ソーマドロップ
H	バイタルノイズ
I	紫水晶
J	チャクラボックス
K	黑真珠
L	陷阱　　HP DAMAGE
M	クレイドチャクラ
N	フリーズウォールx2
O	スタールビー
P	莲华の种
Q	莲华の种
R	孔雀石
S	メディカルギアx2
T	ソーマ
U	オーラリング
V	プレスリング

BOSS战

名称	夜叉鬼メーガナーダ	
特性	打开外壳时	（火炎无效、冰结无效、冲击无效、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）
	封闭外壳时	（电击吸收、物理无效、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）
HP	约9000	
应战LV	约60	

迎战最后BOSS梵天ブラフマン前，首先要在本作故事中打败Embryon的夜叉鬼メーガナーダ。夜叉鬼メーガナーダ总共有两种形态，在战斗中随时都会产生转变。两种形态的攻击模式也有所不同，必需多加留意。

在战斗前，首先应为各成员全部装上"咒杀デストロイヤ"和防御各人弱点的"ストロンガ"。攻击方面，尽可能预备"地变"属性的魔法和"ブースタ"，其中最好同时有两人能够装备"物理"属性的攻击技能。命中率较高的"脑天割り"是一个不错的选择。当然强化用的"突击の狼烟"和"ランダマイザ"也必须作好准备。若在可能的情况下，再加上"电击ドレイン"更佳。另外，至少也需装上"物理ストロンガ"。

战斗开始时，夜叉鬼メーガナーダ会处于关上外壳的状态。玩家先应使用"突击の狼烟"和"ランダマイザ"拉开双方的实力差距。然后再使用"地变"魔法进行攻击。战斗不久后，夜叉鬼メーガナーダ就会使用"雷变のモクシャ"，他的形态也会改变。此后，每当他使用过"黑きバクティ"，就会产生带电现象，之后他会使用强力的特殊攻击。外壳打开时，他将会使用电击属性的"メール雷火"；要是外壳关上，他就会使用万能属性的"ヴィラージュの剑"。

应付"メール雷火"，玩家可以使用"电击ドレイン"来应付。不过"ヴィラージュの剑"就难以招架，只有依靠强化和弱化来减低损伤。在夜叉鬼メーガナーダ打开外壳以后，就可转用物理攻击。

到了后半段，夜叉鬼メーガナーダ会不断地转换形态。不过在转换形态的同时，不会马上使出绝技，因此玩家可以清楚地知道何时该使用"电击ドレイン"。只要看穿了这一点，再加上第二级以上的全员回复魔法，就可轻易地将他击倒。

BOSS战

名称	梵天ブラフマン		
特性	第一相	（火炎吸收、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）	
	第二相	（冲击吸收、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）	
	第三相	（地变吸收、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）	
	第四相	（电击吸收、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）	
	最终相	（冰结吸收、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效）	
HP	第一相	4000	
	第二相	4000	
	第三相	4000	
	第四相	4000	
	最终相	约6000	
应战LV	约60		

最终BOSS梵天ブラフマン，可算是本作最多形态的BOSS，也可以当作一场5连战来看。应战前，首先必需学会出战角色弱点的"ストロンガ"，以消除角色的弱点。

梵天ブラフマン，前后总共有5种不同的特性。第一相使用火炎魔法，吸收火炎；第二相使用冲击魔法，吸收冲击；以此类推。因此要经常保持着攻击力，至少每名角色必须装上两种攻击魔法。另外，每一相都会使用不同的异常状态攻击，如第二相的"冥界の门"、第四相的"ニューロクランチ"等。应战角色最好能够其中一名先学会"BSデストロイヤ"和"メシアランザー"，排在队列的最前面。每当同伴出现异常状态时，马上进行回复。

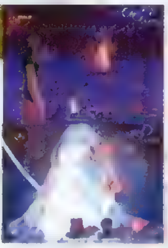
为了安全应战，"咒杀ストロンガ"或"咒杀デストロイヤ"也是不能缺少的技能。而强化用的"突击の狼烟"、弱化用的"ランダマイザ"、解除敌方强化的"デカジャ"、解除我方弱化的"デクンダ"也是必备的技能。

开战以后，先利用"突击の狼烟"和"ランダマイザ"强化我方的能力，然后再以BOSS吸收属性以外的魔法进行攻击。

直到第三相以后，梵天ブラフマン就会有可能使出"エターナルゼロ"，将我方能力弱化至极点。同时将梵天ブラフマン的能力强化至最高点。在这种情况下受到攻击，后果将会不堪设想。要是梵天ブラフマン使出"エターナルゼロ"后，应该马上使用"デカジャ"和"デクンダ"。将强化和弱化重新准备好后，才再度开始攻击。

为了节省行动回数，最好能够装备上"シンクロリング"减少使用Linkage所花的行动回数。只要能够做到以上这些，应该必定可将他击倒。若要再增加获胜的可能，击倒隐藏BOSS シヴァ所取得的プレスリング，可每回合增加一次行动。

最后迷宫隐藏BOSS大攻略



除了上期介绍过的魔族ジャックフロスト以外，在最后迷宫"太阳"内，还藏有4名不同的隐藏BOSS，等待着玩家去挑战。

不过要挑战这几名隐藏BOSS，首先必需达成各种条件才能向他们挑战。最初的两名就是魔神ヴィシュヌ和破坏神シヴァ。要与此二人交战，首先必需在普通战斗中，将神族パールヴァティ和鬼神族ナラシンハ打败，并由这两人手中得到贵重品"ナンダカ"和"ピナーカ"，这样就可以与他们交战。

将魔神ヴィシュヌ和破坏神シヴァ打败后，就可以到太阳第五层3F，打开之前封印上的门，挑战死神セト。假如以"HARD MODE"开始游戏时，还可以在打败死神セト后，挑战最后的隐藏BOSS魔王サタン。

隐藏BOSS战

名称	魔神ヴィシュヌ
所在位置	太阳第六层3F，与夜叉鬼メーガナーダ战前记录点西面房间
必要条件	击败鬼神族ナラシンハ取得贵重品"ピナーカ"
特性	破魔无效、咒杀无效、状态异常无效，其余属性随玩家行动改变
HP	10000
应战LV	60以上
报酬	万魔弹、オーラリング、光神曼斗罗

战斗开始前，首先必须准备两组魔法和护罩系技能。如"冰结攻击魔法"＋"火炎ドレイン"和"地变攻击魔法"＋"冲击ドレイン"，以便进行重复攻击组合。"咒杀デストロイヤ"、"会心キャンセラ"、"突击の狼烟"和"ランダマイザ"的组合也不可缺少。

在开始战斗后，先用"突击の狼烟"和"ランダマイザ"将双方的实力距离拉近。接着再开始以前面准备好的两组魔法轮流进行攻击。

当魔神ヴィシュヌ的体力减少至一半以后，就会开始用デカジャ和デクンダ，解除强化和弱化的魔法。由于同时魔神ヴィシュヌ将会使用新的攻击"チャトゥルブジャ"，玩家必须此时重新使用"突击の狼烟"和"ランダマイザ"，重整阵势，否则极有可能在一回合内被全灭。而与梵天ブラフマン的一战同样，魔神ヴィシュヌ也会使用导致异常状态的特技"色即是空"。玩家应将一名装备了"BSデストロイヤ"的成员排在最靠前位置，并装上"メシアランザー"作回复的准备。另外，为了增加复活时的效率，"リカームドラ"也是值得一试的技能。

当魔神ヴィシュヌ的HP显示变成红色后，若玩家手上有"威压の魔石"，可以马上使用在短时间内将魔神ヴィシュヌ击倒。

特性变化表

玩家行动属性	魔神ヴィシュヌ次回特性	魔神ヴィシュヌ次回攻击行动
火炎	冰结吸收、火炎无效、物理无效	マハブフダイン
		杀神/默杀/默示录
冰结	火炎吸收、冰结无效、物理无效	マハラギダイン
电击	地变吸收、电击无效、物理无效	マハテラダイン
冲击	电击吸收、冲击无效、物理无效	マハジオダイン
地变	冲击吸收、地变无效、物理无效	マハザンダイン
万能	物理无效	チャトゥルブジャ
物理	物理吸收	マハブフダイン

隐藏BOSS战

名称	破坏神シヴァ
所在位置	太阳第六层3F，与夜叉鬼メーガナーダ战前记录点东面房间
必要条件	击败神族パールヴァティ取得贵重品“ナンダカ”
特性	物理吸收、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效，其余属性随回合循环变更
HP	10000
应战LV	60以上
报酬	ソーマ、ブレスリング、不动曼斗罗

特性变化表

第一回合	地变无效、冲击无效、电击无效
第二回合	地变无效、冲击无效、电击无效
第三回合	火炎无效、地变无效、冲击无效
第四回合	火炎无效、冰结无效、地变无效
第五回合	火炎无效、冰结无效、电击无效
第六回合	火炎无效、冰结无效、电击无效、冲击无效
第七回合	–
第七回合以后	由第二回合起重复循环。

与魔神ヴィシュヌ同样，应战破坏神シヴァ时，同样需要准备好两种攻击魔法，以便在循环的不同部分进行攻击。除此以外，“咒杀デストロイヤ”、“会心キャンセラ”、“突击の狼烟”、“ランダマイザ”、“神经デストロイヤ”、“BSデストロイヤ”、“メシアランザー”等技能也必需准备妥当。

战斗开始后，先使用“突击の狼烟”和“ランダマイザ”各两次。由于使用3次后，破坏神シヴァ就会使出强力的万能属性攻击，因此绝对不能增加至3次。另外，当我方全部成员都附上“物理无效”的效果时，破坏神シヴァ同样会使用强力的万能属性攻击，因此必须注意。

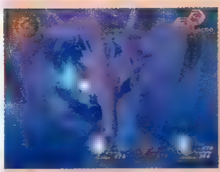
准备好强化后，就可以开始以魔法进行攻击。基本上，破坏神シヴァ只会使用物理攻击，不过每当循环至第7回合时，他就会使用“サードアイ”，这不但是不能防御的万能技能，而且还会附上100%麻痹的效果。要是没有装备“神经デストロイヤ”就必定会受到影响。只要准确地计算行动的回数，要打倒破坏神シヴァ，其实并不算一件难事。

隐藏BOSS战

名称	死神セト
所在位置	太阳第五层4F，阿修罗ラーヴァナ战入口前西面房门沿路前进
必要条件	击败破坏神シヴァ和魔神ヴィシュヌ
特性	铳击弱点、地变无效、破魔无效、咒杀无效、状态异常无效
HP	22500
应战LV	65以上
报酬	グレイトチャクラ、アボイドリング、恶神曼斗罗

挑战死神セト，与之前的BOSS战有一个十分大的差别，那就是“以人形状态迎战”。

参战前，必须由莎拉菲和安吉拉出战，同时两人应装备最强的子弹迎战，最佳的选择是击败魔神ヴィシュヌ取得的“万魔弹”，以及打败魔族ジャックフロスト取得的“祸弹”。与其余BOSS战一样，“メシアランザー”、“リカームドラ”、“突击の狼烟”、“ランダマイザ”、“咒杀デストロイヤ”、“神经デストロイヤ”或“BSデストロイヤ”也是必要的装备技能。

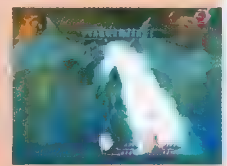


在开战后，首先使用“突击の狼烟”、“ランダマイザ”，将我方实力提升至顶点，然后将莎拉菲和安吉拉变回人形，以单发射击为攻击途径，回复就以无限使用的回复道具“クラヴァンの石像”代替魔法。

只要加上“オーラリング”的力量，“力”超过90再加上“万魔弹”的情况下，一发应该可以削去死神セト900点以上的HP。不过有一点必须牢记，那就是死神セト的回避能力非常高，若没有使用“突击の狼烟”和“ランダマイザ”，可以说根本没有可能击中他。因此假如强化效果被解除后，就要马上变回恶魔重整阵势。

当死神セト的HP降至60%后，他就会开始使用新的攻击“砂漠の砂”。这一招的特性就是可以一下子削去我方一名角色2/3的HP，而且还会将角色逐出场外，要玩家自行将他召回队内，减少玩家的行数回数。遇上这种情况必须马上将同伴召唤出，并进行回复。

到了HP降至20%以后，死神セト就会再进一步增加不少万能属性的攻击技能，其中包括了能降低我方防御力的“终わる世界”，还有将我方变回人形状态的“マハリターナー”。



除了体力以外，死神セト优胜于其他BOSS的还有他可以进行3回行动的特技，且攻击回数更多。而死神セト本身更会使用他所独有的强力攻击技，包括了强力万能属性的全体攻击“ねたみの暴压”，还有足以一击杀掉我方一员的万能单体攻击“アゲンストペイン”。其中“アゲンストペイン”的Critical率相当高，若被连续击中6次，实在难以逃被全灭的命运。但在防守方面，由于死神セト以物理攻击为主，只要玩家装备了“物理アブソーバ”，战斗就将会轻松得多。

只要活用无限使用道具，以及掌握变身的时间，再加上一些耐心与时间，击退死神セト并不算一件难事。

最终隐藏BOSS魔王撒旦

本作最后的隐藏BOSS就是魔王撒旦(サタン)。要挑战这名最终BOSS，不但要先将之前的所有隐藏BOSS击倒，还必须以HARD MODE(ハードモード)开始游戏，才能遇上。笔者直到此刻为止，也依然没有见过他的庐山真面目，不过却可在此介绍一下他的各种拿手绝技。

NORMAL MODE就只能来到入口前而不能进入。

最终BOSS

名称	魔王サタン
所在位置	太阳第五层6F，击倒死神セト后沿路前进
必要条件	击败死神セト
特性	破魔无效、咒杀无效、状态异常无效，其余属性随回合循环变化
HP	30000
应战LV	90以上，全能力达99，HP999为佳

这名最终的隐藏BOSS，不但HP属全游戏中之冠，而且实力也非同小可。与主线的最终BOSS一样，魔王サタン也拥有多达5回的行动次数，不过实力要比主线的最终BOSS梵天ブラフマン厉害得多。

魔王サタン的行动基本上以4回合为1个循环，每隔4个回合就会使出一次与前作隐藏BOSS“人修罗”的“地母の晚餐”同样一击足以将我方全灭的攻击“神の息吹”。另外还会使用解除我方所有特殊能力的技能“汝の衣は无力なり”，令我方一员100%即死效果的“神の裁き”，以及令我方全体100%魅了的“魅惑の果实”。

魔王绝技简介

汝の衣は无力なり

开战后第一回合使用，令我方所有装备的无效、反射、吸收技能及指轮的特殊效果全部消失。让角色回复原本的弱点。

神の息吹

每个循环的第4回合使出。我方全员HP9999点必死攻击，绝无方法回避。唯一的应对方法就是在这个回合之前，将我方的强化效果提升至第三级，即顶点。魔王サタン就会改为使用“デカジャ”，解除强化效果，而不使用“神の息吹”。

魅惑の果实

当魔王サタンHP降至15000以下时就会在循环的第1个回合使用。而在魔王サタンHP降至15000以下后的一回合，也会立即使用。技能效果是让我方全员100%陷入“魅了”状态，只有使用“BSブレイク”或“魅了ブレイク”才能避过。

神の裁き

魔王サタンHP降至7500以下时开始加入的技能。在循环的第2，3个回合中使用。技能效果是令我方一员100%即死。目标以出战角色中“魔”值最低的一人为优先。由于属于万能属性，因此无法回避。

其余特殊情况下的行动

除了以上威力强大的绝技以外，当玩家进行某些特定行动时，包括使用魔法反射，强化或弱化效果到达顶点等。

使用“魔法リフレクト”或道具“マジックミラー”时，次回合马上使用“神の裁き”三次，令我方立即全灭。

任何一项弱化能力到达顶点

随机使用“デクンダ”，若在行动开始时使用，可抵消该回合限定的特殊技能。

我方全部强化能力到达顶点

每当循环的第4回合时，以“デカジャ”代替“神の息吹”出现。

魔王サタンHP降至1500以下时

当魔王サタンHP降至1500以下，而未能立即将他击倒，下一回合他就会使用“ディアラハン”，让他的HP完全回复到30000点。

特殊行动循环表

回合	HP15000以上	HP7500以上	HP7500以下	特性
1	–	魅惑の果实	魅惑の果实	物理反射、铳击反射
2	–	–	神の裁き	火炎反射、冰结反射、电击反射
3	–	–	神の裁き	冰结反射、冲击反射、电击反射
4	神の息吹/デカジャ	神の息吹/デカジャ	神の息吹/デカジャ	地变反射、冲击反射、电击反射

完

GRAN TURISMO™ 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

© Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.
Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties.

●SCEI●2004年12月28日发售●RAC●1至2人玩●448元●记忆容量2500KB以上
●对应8M记忆卡/GT FORCE/GT FORCE Pro/DUALSHOCK2●http://www.gran-turismo.com/
GRAN TURISMO 4
Text：电玩太郎 Design：loki

任务竞赛

于本刊3月AB合刊中曾介绍过任务竞赛的头10个任务，本次《GT4》攻略完结篇便是以第11个至34个的任务进行攻略。在第11至第20个任务中，这10项任务的特色是玩家需要在3圈内以最后一名的劣势取得第一名反败为胜，所以重点是如何在每一个弯位尽量以可行的速度下通过。由于赛道及车辆的设定往往只能令玩家险胜，但是因篇幅所限，难以完全把3圈赛道进行逐点说明，因此只好介绍头一圈的过弯重点。而第21至24个任务的“低压区效应争夺”是在一个简单的跑道上绕圈行驶，但6辆都是同性能的车，所以玩家要利用对手的滑流从最后一名跃升上首位返回终点。至于第25至34个任务的“One Lap Magic”是在比之前“最后3圈殊死斗”更严苛的条件下比赛，每辆车都要等前一辆车出发后一段时间才能起步，并且要于一圈内迎头赶上，以第一名的姿态冲线。

11)最后3圈殊死斗～纽约

条件：持有国际A级执照

一)开始后经过大直路是左转直角加回旋右转弯的a点，首先靠右行驶，当通过地面的方格线后便按刹车开始驶向直角内弯，直到速度减至65km/h才再次加速。到了b点右转回旋弯时便以间歇性油门保持70km/h左右的速度行驶。

二)顺利的话，玩家可以在赛道东北的直角弯追上第5位的车，不过那里是c点的连续直角弯，必须以60至70km/h的速度通过。

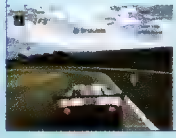
三)接下来会驶至东侧的d点直角弯，在这里因为路面较宽，而且弯与弯之间直路颇长，所以可用80km/h左右的速度通过。在e点直角弯应该可超越第5位的车。

四)经过长直路后到达南端的f点的U字弯，当车驶至左边绿色灯光的大厦时便要开始按刹车，令速度由170km/h急降至54km/h，等驶过第一个弯后便开始再加速。接下来只要重复以上的过弯要点，便可于最后一刻取得第一名。

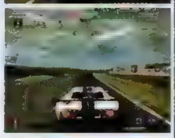
12)最后3圈殊死斗～拉古纳·塞卡

条件：持有国际A级执照

一)开始后不久便是个右转的a点发夹弯，当车通过右边“2”字牌后便要按刹车，令车速急降至75km/h后才再次加速。接下的b点右转弯要在接近“1”字牌时于路面的深色车轮印上开始刹车，不过在未驶过内弯前已经可以再踩油门。跟着到c点右转弯，此弯位其实只需稍微放开油门后再踩油门，便可以轻松通过。



二)到达d点弯位，则因为之前充份的加速，故此要到达“2”字牌时便开始按刹车，当车速减至115km/h时便可以放开，然后才再踩油门。



三)于e点的弯位虽然看起来不太急，然而却不如想像中那么容易。当车通过“2”字牌后就要按刹车，这时可以追贴第5位的对手并超越。

四)接下来f点是此赛道最困难的弯角，必须在右边石垒出现前便按刹车，使车速激减至60km/h以下，在通过左转弯后就可再踩油门。跟着g点的弯位只要放开油门便足以通过。

五)驶至h点的右转弯时，当车驶过“2”字牌后便要猛按刹车减速至150km/h，而在未驶进内弯前就可以再加油。

到此赛道i点的最后弯位，由于角度颇深，故此要在“3”与“2”字牌之间按刹车，直至驶过内弯后才再度踩油门，这时应该已能追过第4位。

13)最后3圈殊死斗～巴黎歌剧院

条件：持有国际A级执照

一)此赛道开始时是连续a点的的弯道，由于角度不深，所以大家只需要在入弯前稍微放开油门后再踩油便足以通过。接下来个接近直角b点的左转弯，玩家要在通过头顶上的50米指示牌后便按刹车键，然后于接近内弯时放开，通过后立即再按油门。

二)接着是个呈凸字的c点连续直角弯，当车驶到路面的斑马线上时便按刹车，于通过后放开，然后以余速继续行驶，要小心这时会追上第五位的车，因此根据情况从其右侧通行。至于出口的弯位可在处于加速的情况下驶离。

三)当车驶到d点的路段时，第一个右转弯可以等到接近内弯时才开始刹车。然后一直减至60km/h通过接下来的左转直角弯。跟着会到达此赛道e点的发夹弯，当车驶离右边石垒后便要刹车，减速到60km/h，直至驶过弯位一半才再踩油门。至于出口f点的右转直角弯只需稍放油门后再加速便足以通行。

四)经过大直路后，会有一个看似不急的g点左转弯，然而由于之前的充份加速，因此若不减速势必撞向对面的防撞栏。因此必须在驶过50米牌时放开油门，然后尽量贴着左边内弯通过。

五)接下来会于h点急弯追到第4位的车，由于对手已占了外弯，所以玩家要从中线切入，并于50米牌时刹车，一直减速至70km/h才再加油。而在i点的锐角弯则要在快接近右边绿色防撞栏前减速至45km/h通过。

六)最后是另一个在j点的连续弯，于进入首个弯时要稍微按刹车键减速至72km/h再加速驶过，而接下来的弯位只需稍放开油门便足够了。而最后的U形弯只需保持车速在85km/h便可。

14)最后3圈殊死斗～西雅图赛车场

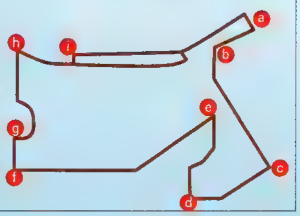
条件：持有国际A级执照

一)首先驶到a点的U字直角弯，玩家必须早在通过头顶上的100米牌后便立即按刹车减速，否则会出现超速而无法转过去的问题，当车驶至弯道一半时才再踩油。

二)接下来b点是个45度左转弯，在此只需要稍微放开油门便能够驶过。跟着的上坡路要小心有跳跃点，当车身作了两次跳跃后就要开始移入中线并按刹车，否则不仅会撞上第5位的车，还会因刹车不及而无法拐过c点的直角左转弯，若减速得宜便可在入弯时从内侧压着第5位的车。

三)接着一直加速，直至驶到50米指示牌时才刹车，当车减速至80km/h以下才再踩油门，便能通过d点的弯位。接下来的左转弯只需稍按刹车便足以驶过。

四)当车驶到e点的右转直角弯时，需于通过50米牌后立即刹车，然后于车速降至70km/h以下时放开，待通过内弯后再度踩油门。在驶出弯位时应该已能追过第四位的车。



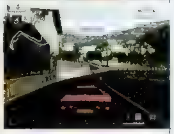
五)经过颇长的直路后会到达f点的右转弯，本次必须早在通过100米牌后便刹车，然后以

85km/h的速度通过。接着是g点连续弯角，只需要小心地以慢入快出的方法，便可以一口气令自己升上第2位。

六)通过连续弯后是h点的右转锐角弯，本次要在50米牌时开始刹车，在接近内弯时才再踩油门。至于最后i点的梯级型弯只要稍按刹车后再加速便可通过。

15)最后3圈殊死斗～法国蔚蓝海岸

条件：持有国际A级执照



一)开始后不久便有一个a点右转急弯，需要在靠左画面深处数起第3个树影时便按刹车，把车速降至75km/h以下，然后于驶进内侧时便可再踩油门加速。

二)经过一段长直路后，是b点的左转弯，在此要根据左侧的灯柱作为记号，当通过第二根灯柱时便刹车，当车速降到100km/h左右，便转为以间歇油门保持车速在90km/h左右。

三)接下来是c点的右转弯，虽然之前已经作过减速，不过在这个弯位仍需要再稍按刹车，以约87km/h的车速拐过去。

四)接下来是此赛道中最为狭窄的d点——像M字的连续急弯，当车快要到左边"Mobil"围栏尽头时便开始刹车，把车速急降至55km/h以下才放开，然后于转向后再踩油门。不久后是第二个发夹弯，玩家要在刚驶出阴影位时便刹车，然后以35km/h的低速转过去，在转弯期间可以间歇性踩油门维持车速。第三个弯位则只需在驶进大厦阴影后，稍按刹车减速至65km/h左右通过。而第四个弯位则需要在通过桥底时减速至50km/h以下便可。

五)于隧道中应该已能攀上第5位，经过长直路后是e点梯级弯，玩家必须在驶至右边草丛后立即按刹车，令速度降至75km/h后放开，再以余速转过头个弯，然后一边加速一边驶过余下的弯角。

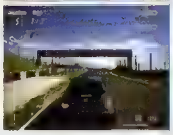
六)又经过一段长路后有f点左转弯，本次要根据右侧的围栏"PEUGEOT"广告牌作为指示，当通过它们后看见红白斑马线时便刹车，直至驶离斑马线才放开踩油门。接下来是g点的连续弯角，于首个右转弯时不妨稍按刹车减速，再加速后于第二个右转弯要再刹车减速至65km/h，于最后那个左转弯便只需放开油门及刹车拐过去。

七)最后是h点的发夹弯，当车行驶至看不见右侧"Ford"广告牌时便要按刹车减速至40km/h，然后再加速。而最后的直角弯由于先前的减速，所以只需稍按刹车便足以通过。

16)最后3圈殊死斗～铃鹿赛车场

条件：持有国际A级执照

一)开始后a点的右转弯只需要靠在内侧斑马线时按刹车，便可以155km/h的速度拐过去。而紧接着的右转弯则要先靠在外侧斑马线按约1秒的减速再放开。接下来b点的连续弯都可在保持着加速的情况下通过。直至到c点的右转弯时才稍微放开油门令车身保持稳定，再踩油门。



二)当到达d点的右转弯时，应该刚好追上第5位的对手，必须小心地在稍按刹车后切入其内线抢位，顺利的话可逼对手驶出跑道。跟着是本赛道最急的e点发夹弯，必须在驶过右边的灯柱后立即按刹车，然后以65km/h左右的速度通过。

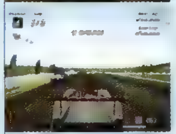
三)驶到f点发夹弯时要在通过右边横伸的路面时按刹车，当切入内侧斑马线时就可开始再加速，由于这个弯颇深，当你发现车身开始往外抛时便稍放油门再踩油门来修正车身。

四)长直路后是g点的左转弯，在此只要稍放油门便足以通过。而接下来于通过红色"KONAMI"路牌时便要立即按刹车，可以以约75km/h的速度驶过前面的梯级弯，但要留心这时会追上第4位对手，因此千万别因碰撞而被扣时间。

17)最后3圈殊死斗～鹰飞凌

条件：持有国际A级执照

一)于a点弯位时要稍按刹车减速通过。然后在驶上左侧斑马线时要进一步刹车减速至120km/h以下才能通过b点的右转弯。接下来c点的钝角弯由于没有什么路标，因此唯有靠电脑显示档的信号闪烁时按刹车，于通过左转弯后便放开刹车，并以偶尔踩油门的方法来通过接着的右转弯。



二)跟着是d点的左转急弯，必须在刚驶离左边斑马线后便刹车，然后以约88km/h的速度拐过去，于拐过后立即再踩油门。到达e点的大弧弯时，由于那里会出现看不见前方的情况，所以当驶至最高点便要刹车，跟着才利用间歇性按油门以130km/h车速驶过。

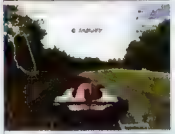
三)接着到达f点第一个发夹弯，同时应该已追上第5位的车。因对手已占了外线，故此便由中线切入，并在接近对手车尾部时开始刹车，待车速减至80km/h以下再作加速。接下来g段的连续弯大部分可以加速而行，只需在适当时候放开油门稳定车身再踩油门便可通过，如此便可轻易升上第4位。

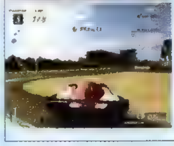
四)当到达h点右转弯时玩家的车应该已加速至300m/h，所以到了该弯位就必须按刹车，减速至230km/h，否则就会直撞向左边的围栏。跟着是位于i点的第二个发夹弯，注意这里不能靠左行，因为会撞到中途突出来的石墙。当车通过那里唯一的灯柱后一会儿便要刹车，直至车速降至85km/h再放开，等车转过一半才再踩油门。

18)最后3圈殊死斗～萨特赛车场II

条件：持有国际A级执照

一)开始后不久，于a点的弯位要按刹车令车速由330km/h一下子减至100m/h，但由于本此的刹车系统相当灵敏，因此其实并不需要按太久。接着在b点也有类似的情况，不过本次只需降至180km/h便足够了，基本上两边都是沙地，因此就算稍微超过一点也不会构成严重失误。





二)接下来是c点的右转急弯，在刹车减速至200km/h左右便可经比斑马线更内侧的路线拐过去。

三)经过超长的大直路后，会到达d点的锐角右转弯，由于刹车灵敏的关系，所以可驶至追到第5位对手的车尾时才按刹车，使车速一口气减至85km/h。

四)于e点是个直角弯位，必须在接近100米牌前先按一次刹车，把车速降至270km/h左右。然后在到达直角弯时再进一步刹车减速至110km/h才能避免冲出跑道。而紧接着在f点有一个右转直角弯，必须按电脑的提示来刹车，才能以70km/h的速度通过。

五)经过另一段直路后g点又是右转直角弯，本次同样要靠电脑提示来减速，而接下来一段路的弯位，则要根据情况来稍微刹车保持车身稳定通过。最后进入维修站的道路是个左转急弯，在此要于入修维道前便刹车，才能以130km/h以下的速度通过。

六)最后是通往看台的一个梯级弯，由于那里两旁都是沙地，因此建议不用理会路况，以直线方式越过沙地通行。

19)最后3圈殊死斗～铃鹿赛车场 东侧

条件：持有国际A级执照

一)这是"最后3圈殊死斗"里最短的路程。开始后a点的右转弯必须在相当早的时间便刹车，然后靠着内侧斑马线以145km/h的速度行驶。不过驶出斑马线后需再稍按刹车令速度进一步减至125km/h。

二)接着到弯位南部b点，于转向中需要再按刹车，使车速再次下降至75km/h，否则会失控而冲到沙地上。跟着c点的连续弯位，头个弯可以靠放开油门通过，而第2个弯则要稍按刹

车，第3个则再放开油门。

三）当车过d点弯位时应会追上第5位的车，必须小心别撞到对手，然后利用对手车后的滑流一口气超越。接下来g点的左转大弧弯必须放开油门使车速降至90km/h，之后便能一直踩油门通过余下的路返回起点。

20)最后3圈殊死斗～筑波赛车场

条件：持有国际A级执照

一）注意此车在直路上绝对不能与对手相比，所以必须靠过弯来取胜。开始后于a点的弧形弯要尽量延迟刹车，并且直接从最内侧切入，便可立即升上第5位。跟着驶至b点的左转急弯，同样地要迟些刹车，并从内线压着第4位的车抢上前。

二）驶到c点的发夹弯时，本次则不能太迟刹车，当接近第3位的车时便从中线刹车切入。至于最后西部的大弧弯，可以等电脑显示时才稍微按刹车减速，然后保持120km/h左右的速度通过。

21)低压区效应争夺1～Nissan CUBE

条件：持有国际A级执照

此任务使用的车辆是日产CUBE，由于加速慢，而且平常极速也不过是160km/h，因此即使转弯也不用作任何减速，只要保持在从外围数起的第2条路线上，一直朝前一位对手的车尾驶去，利用其滑流可令车速增至180km/h，这样就应该在最后出弯时超越第一位的车。

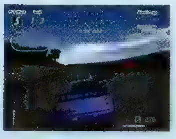
22）低压区效应争夺2～Honda Odyssey

条件：持有国际A级执照

本次任务是使用速度较高的本田Odyssey，同样地在整个赛事中无需作任何减速。由于对手的车速同样高，因此要等到驶至第一个大弧弯时才能追上第5位的对手，之后便可以利用对手为你挡风，令车速提升至210km/h左右，可于最后直路时反超。

23）低压区效应争夺3～Nissan Skyline GT-R

条件：持有国际A级执照



本次任务使用的车是更大马力的日产Skyline GT-R，仍然是全程极速行驶。要注意的是本次共赛三个圈，此赛事第1位与2至6位的距离相当远（超过13秒），相反2至5位处于混战状态，所以大约

在进入首个弯道时已经能超越。升上第2位后，玩家就会发现因为无法利用第一位为自己挡风，令极速降至265km/h左右，更不时受到第3位的追逼，而你就要在彼此相争中产生滑流作用，提升车速来逼近第一位的对手。

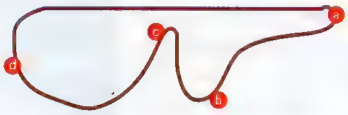
24）低压区效应争夺4～Amuse S2000 GT1(map test course)

条件：持有国际A级执照

这次任务是使用更大马力的改装S2000出战，也是共需要赛三个圈，不过本次各车辆之间的距离相当平均。然而由于彼此间都有一定的距离差，令玩家难以活用前车挡风（没有滑流的话会听到很响亮的风声），所以需要耐心地以急速在从右数起的第二条线上行驶，小心翼翼地追上前面的车，如此应该能够每半个圈追上一辆，于最后反败为胜。

25)One Lap Magic ～Z新旧对决！

条件：持有国际A级执照



一）这个任务是在富士赛车场进行，玩家要比第一位的车迟40秒起步。于a点的右转急弯需要在未到达左边斑马线之前便按刹车，令车速由223km/h急降至95km/h才放开，直至完全驶过该弯位才再踩油门门加速。

二）经过全速加油后，于b点的袋形弯需要稍微减速至210km/h左右，再以间歇性油门保持车速，否则会因为转向不足而甩出跑道。

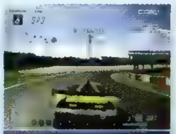
三）接下来会到达c点的发夹弯，细心留意右边有个50米牌，当驶近时便要按刹车，于入弯时要减至100km/h以下，直至驶出该弯道才再全力踩油门门。

四）接下来到西南部d路线会追上领先的对手，由于玩家的车有压倒性的马力，因此无需利用滑流，只管从对手旁超车即可。不过注意当车大约驶至e点时便要稍按刹车减速至230km/h，否则会无法稳住车身拐弯。最后于大直路可以轻松超越第一位的Fairlady冲线。

26)One Lap Magic ～Honda 新旧对决！

条件：持有国际A级执照

一）这次是铃鹿赛车场上比赛，而玩家要在落后第一位1分30秒的情况下反超。于a点的右转弯要在未驶至内侧斑马线前开始按一脚刹，之后车后随即再踩油门门以175km/h的速度驶入。



二）然后在驶向b点的急弯外侧斑马线前要再次刹车，使车速降至115km/h，当车平安驶入内弯后才再度踩油门。

三）接下来c点的连续弯都是以内→外→内的惯性行驶，而每当要驶入内弯时便要稍按煞掣来稳定车身，大约每次过弯时都以135km/h左右的速度行驶。至于d点的左转弯则可以在一边踩油门的情况下一边通过。

四）驶到e点左转弯时由于之前已经过全面加速，所以要在接近左边50米牌时便按刹车，以160km/h的速度从内弯通过。而接下来的那个右转弯时，则要在驶过左边斑马线后立即按刹车，然后以105km/h的速度拐过。

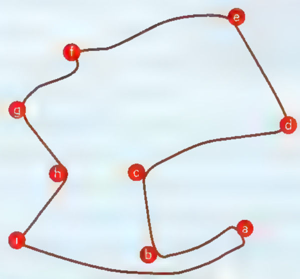
五）经过充分加速后便驶到此赛道f点的发夹弯，当驶至右边灯柱就猛按刹车，直至车速降至60km/h才放手，待拐过该弯后重新加油门。

六）接着车到达g点的急弯，这次车要于附图所见右边有一条小路的地点按刹车，然后以152km/h左右的速度从第5位的内侧超越。而在该弯的后半段，还需要稍微加速后再按刹车，这样才能以120km/h的速度拐过去。

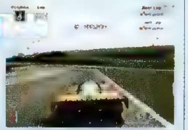
七）接下来的长直路可以一口气追上第三位，不过要注意于h点入弯前需早一点刹车，减速至220km/h左右，并且从第3位的内侧驶入，这样既可避免相撞，还可利用对手的车身防止自己往外抛。

八）接下来驶到梯级弯，玩家需要在到达KONAMI路牌前减速，直至车速降至80km/h才再踩油门，可于最后一刻超越第一位的车驶过终点。

27)One Lap Magic ～Mazda 新旧对决！



条件：持有国际A级执照



一）本次是在拉古纳·塞卡比赛，玩家要在落后52秒的情况下起步。于a点左转的发夹弯，当车通过右边“2”字牌后便要按刹车，令车速急降至85km/h后才再次加速。

二）跟着于b点右转弯要于接近

"1"字牌时于路面的深色车轮印上开始刹车，需要在驶过内弯后才再踩油门。

三)到c点右转弯位，需要于"1"字牌时按刹车减速至160km/h后再踩油门才可通过。

四)到达d点弯位，则因为之前充份的加速，故此在未到达"2"字牌前便开始按刹车，当车速减至120km/h时便可以放开，然后才再次踩油门。

五)于e点的弯位要当车通过"2"字牌后立即按刹车减速至155km/h，这时就可以追贴第5位的对手并超越。

六)接下来f点是本赛道最难的弯角，需要在接近最高点前的弯道便按刹车，一口气减速至60km/h以下，在通过左转弯后就可再踩油门。

七)跟着到g点的弯位时可以追上第4位的车，然而在超越的同时也要稍按刹车令速度降至145km/h才足以通过。

八)驶至h点的右转弯时，当车驶过"2"字牌后便要猛按刹车减速至135km/h，而在未驶进内弯前就可以再加油。

九)到此赛道最后的i点弯位，本次要在"3"字牌后按刹车，直至车速减至60km/h才放开。由于这时应该可追上第3位，因此只能从外侧拐过，并且在通过后尽快踩油门一口气超越头3位的对手。

28)One Lap Magic ~ Celica 新旧对决!

条件：持有国际A级执照

一)这是在富士高速赛道2005上进行，玩家要于落后37秒的情况下反超。出发后于a点的右转急弯由于没

有什么明显的指标，故需要凭感觉来决定刹车点，或者可在电脑档显示闪烁时按下，当车速降至80km/h时便放开，修正身车后便再踩油门。

二)于b点的左转弯同样只有靠电脑的提示，当车速减至155km/h左右已可放开，然后以余速拐过弯角，直至驶过该弯再加速。

三)接下来c点的袋形右转弯只需在中途稍微放开油门再加速，便能够以170km/h的速度转过去。

四)接着驶到d点的左转急弯，大家可以利用右边的黑白相间

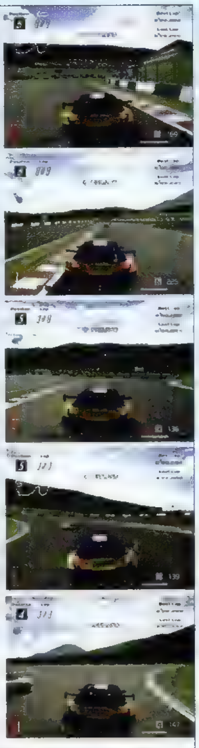
右墙作为刹车指标，使车速减至85km/h左右便能拐过，并且在车转过一半时已经可踩油门。

五)经过长时间的加速后驶到e点的锐角加之字弯，同样在这里没有什么景物可作为刹车点参考，因此唯有借助电脑档显示，不过无需过早刹车就是了。可等到车速达225km/h时才减速，并于80km/h时放开以余速拐过接下来的左转弯，这时顺利的话可超越第5位的车。

六)到f点的右转弯也需面对同样的问题，因此只好再依靠电脑的指示来刹车，当车减速至75km/h再放开，并随即再加速。

七)至于在g点的发夹弯要注意因为之前已经减了速，所以此弯位只需要间歇性按刹车保持在80km/h的速度便足以通过，并且于稍后的短直路中抢上第四位。

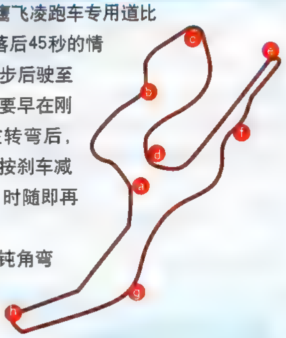
八)到h点的最后急弯，这时应该已追上第3位，因此要从内侧超车，根据电脑的指示刹车减速至70km/h后再踩油门，并于最后的直路连过头两位的对手冲过终点。



29)One Lap Magic ~ Chevrolet 新旧对决!

条件：持有国际A级执照

一)本次任务是在鹰飞凌跑车专用道比赛，玩家要在落后45秒的情况下取胜。起步后驶至a点右转弯，需要早在刚驶过前一个左转弯后，于斑马线上已按刹车减速至95km/h时随即再加速。



二)接着于b点的钝角弯只要在过弯时于内侧斑马线上稍微刹车后再踩油门，并于随后而来的右转弯稍放油门再踩油门便能够拐过。

三)跟着是c点的左转急弯，必须在刚驶离左边斑马线后便刹车，然后以约80km/h的速度拐过，于拐弯途中越过右侧斑马线时立即再踩油门。

四)到达d点的袋形弯时，需要在未接近右边那四个锥筒时便已经开始刹车，但减速至135km/h便可放开，跟着才间歇性地按油门以同等车速驶过。

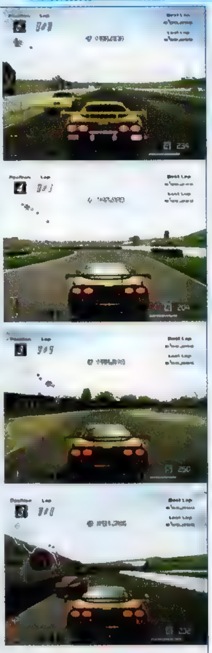
五)接下来到达e点第一个发夹弯，同时应该已追上第5位的车。在看见对手开始刹车时迟半秒自己也刹车，然后从中线切入，待

车速减至80km/h以下再作加速，可于发夹弯出口超越第4位对手。

六)接着f段的连续弯大部分可以加速而行，只需在头个左转弯稍按刹车，随后在适当时候放开油门稳定车身再踩油门便可通过，如此便可轻易升上第3位。

七)当到达g点右转弯时玩家的车速应已达250km/h左右，需要在接近左边"DODGE"广告牌前按刹车，减速至200km/h以下才放开，稳定车身后再度踩油门。

八)接着是位于h点的第二个发夹弯，此时应该已经能追上第2位的车，因此要在对手的右边行驶，并且在快接近对方时开始刹车。直至车速降至60km/h以下才再加速，然后于最后的直路超越第一位的车驶过终点。



30)One Lap Magic ~ Subaru 新旧对决!

条件：持有国际A级执照

一)本次是在筑波赛车场比赛，要以越野车于落后54秒的情况下取胜。开始后于a点的弧形弯要在左边黄色防撞栏前开始刹车，把车速降至65km/h，于转过弯道一半后才再加油。

二)跟着驶至b点的左转急弯，需要在驶离右边斑马线后随即刹车，如此可以超过第5位对手，然后于车速减至60km/h时以间歇性油门拐过去。

三)到达c点的右转弯，尾随第4位对手的行车线前进，于入弯前要稍按刹车减速至110km/h再踩油门方能顺利在内侧通过，然后于随后的弧弯超越第4位的车。

四)驶到d点的发夹弯时，本次要在驶到左侧的泥地时尽量开始刹车，在入弯后一直减速至70km/h才放手，然后以半油门保持车速在60km/h，直至修正好车身再全力踩油门。

五)至于最后e点的大弧弯前的大直路，首先可超过第3位的车，并且借助第一位的车挡风，于入弯前登上第二位，然后才刹车减速至130km/h，然后利用余速滑行一段，待车身稳定后才再全力踩油门，于最后一刻超越第一位对手冲线。

31)One Lap Magic ～Lotus 新旧对决！

条件：持有国际A级执照

一）此任务是在高速环状赛道进行的，玩家要在落后第一名18秒的情况下出发。由于此赛道路程不长，而对手车的性能也不差，因此并不容易。开始后于a点的弯位可以在已经入弯后才按刹车也不迟，跟着可以保持在145km/h的速度拐过去。

二）到达b点的右转急弯时，要于快驶出隧道前便已经按刹车，于入弯前放开刹车及油门，以130km/h的余速行驶，若是行车线有偏离便再按刹车修正。

三）接着驶至c点的左转急弯，此时已经能追上第5位，最好尾随对方而进行刹车，然后以120km/h的速度从其外侧避免相撞，然后于稍后的直路上再超车。

四）驶到d点的右转弯时，需要稍按刹车减速至155km/h左右后再踩油门。

五）接下来e点的大弧弯是胜负的关键，首先玩家的车要跟着对手车尾部，利用它们来挡风超越，如此才能于最后一刻超前第一位的对手驶过终点。

32)One Lap Magic ～Ford 新旧对决！

条件：持有国际A级执照

一）本次是在西雅图赛车场展开，玩家要使用大马力的福特GT于落后30秒的情况下反胜。出发后首先是a点的梯级弯，必须先靠在右线，在快接近50米牌时稍微减速，尽量以直线切入弯道。

二）接下来到b点的左转锐角弯，玩家要在右侧斑马线栏杆出现凹位时开始按刹车，一直减速至65km/h才能拐过。

三）跟着c点的连续弯位，头两个弯都是在要驶入内侧前稍按刹车减速通过，于第三个弯时可追上第5位，由于对手占了外线，因此要早点刹车减速至90km/h从内线切入。至于接下来的两个近乎直角的左转弯，则只需要于驶入前稍放开油门以95km/h的速度通过便可。

四）经过一大段加速路段，会到达d点的锐角弯，本次要留意左侧以黄红色“PIRELLI”的广告牌作指标进行刹车，把车速急降至80km/h才能转过去。

五）接着驶至e点的45度角弯位，需要在距离右边灯柱前一段路已开始刹车，才能以90km/h的速度拐弯通过。

六）跟着是g点90度的直角左转弯，这次要利用路面的开阔度，于通过50米牌后踏着蓝白斑马线时再减速，以75km/h的速度通过。

七）驶至h点直角弯，本次要当车行驶到右边防撞栏凹位时便刹车，于入弯前降至100km/h，便可贴着内线拐过，追上第2位的车。

八）于直路攀上第2位后，需小心此直路i点的高低差会产生跳跃，每次跳跃时均需放开油门，并且别企图转向，否则着地后会令车身失控。不过到接近j点弯角时，则不妨稍微扭向右边，借此产生侧滑一口气转过去。

九）到k点的发夹弯时，视乎之前的速度，玩家要减速至85km/h才能拐过去，然后维持75km/h的速度直至驶出该弯才再次加速。接下来只需要利用滑流便可超越第一位对手冲线。

33)One Lap Magic ～GM 新旧对决！

条件：持有国际A级执照

一）本次与任务29一样，都是在鹰飞凌跑车专用道比赛，玩家要使用马力极强的Cadillac CIEN在落后22秒的情况下取胜。虽然手驾驶的都是一些相当旧的车型，但由于此赛道弯多速度也高，因此最大的

难关可能是玩家如何能保持车身不失控。开赛后于a点的左转弯未看见左侧斑马线时已经要开始刹车，待车速降至150km/h才放开。

二）于b点的右转弯时要再进一步按刹车，使车速减至90km/h以下才再踩油门。

三）跟着行驶至c点的左转弯，本次要靠着内线早一点刹车，减速至100km/h，如此便能攀上第5位。当车速降至90km/h时便再踩油门，并于下个右转弯稍放油门后再加速。

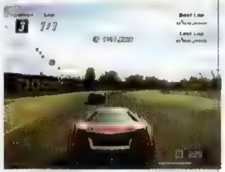
四）到达d点的右转急弯时，要于接近左侧斑马线尽头时刹车，直至车速急降到80km/h拐过弯位才再加速，于接下来的路段便能超越名列第4位的对手。

五）驶至e点的袋形弯时，要在未接近右边那四个锥筒时便已经开始刹车，减速至125km/h才可放开，跟着间歇性按油门保持以115km/h的速度驶过。

六）接下来是f点的发夹弯，必须早在通过左边蓝色广告板时便刹车，可直切进第3位的内侧，而玩家要一直减速至70km/h才放开刹车，跟着以余速滑行过弯，等转过去后才再踩油门。

七）接着是g段的连续弯，于头个左转弯要稍按刹车以16km/h的速度入弯，随后的其他弯位都能全速行驶。

八）于h点时应该已追上第二位，右转弯时玩家要在未接近左边“DODGE”广告牌前已开始刹车，将车速减至140km/h左右放开，然后才以再加速超越第2位的车。



九）最后是i点的第二个发夹弯，玩家要于靠近左前方的防撞栏前开始刹车。直至车速降至60km/h以下才再加速，这样便能于最后的直路上反败为胜。

34)One Lap Magic ～Mereceds-Benz 新旧对决！

条件：持有国际A级执照

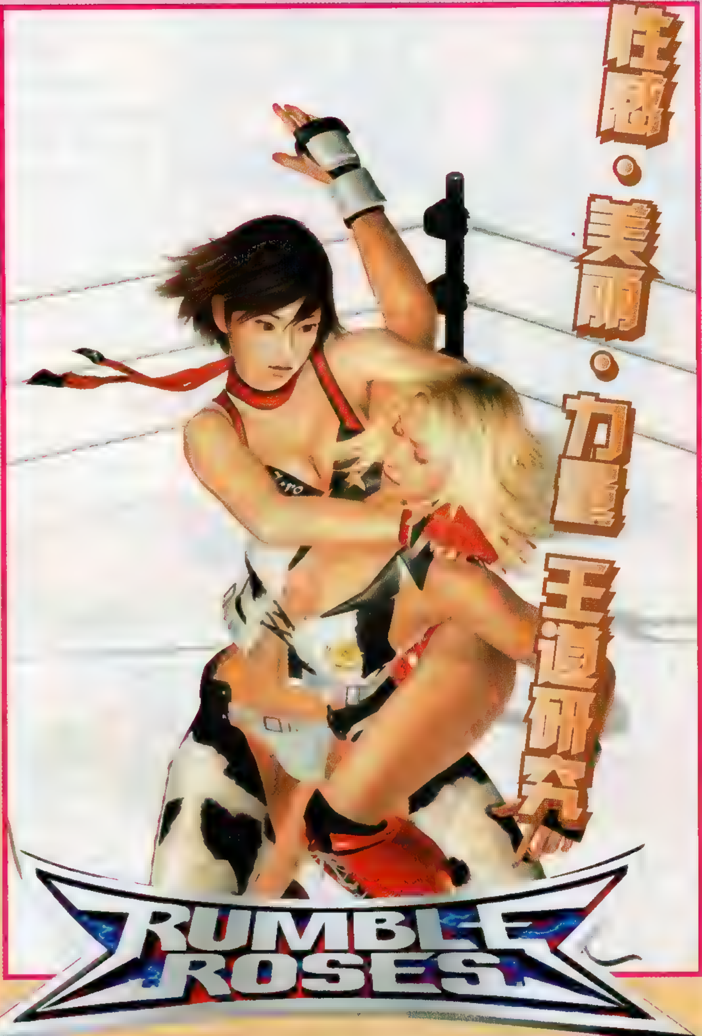
这是在超长赛道纽堡林内进行，难题是在于第一位的车比玩家领先2分03秒。另一个问题是玩家所使用的车需要加速及极速都很高，然而却很容易造成失控，并且若未能好好控制减速的话，往往会造成冲出跑道撞向围栏而被罚时间。由于此赛道超长，所以也无法在此逐个弯位向大家说明，玩家目标是在6分10秒内行完全程。

全攻略完

文：摔角台的绳子

经常给游戏玩家带来惊喜的KONAMI公司在2004年末在欧美地区率先发售了《摔角玫瑰（RUMBLE ROSES）》这款游戏，这款游戏既表现出了摔角运动本身的火爆刺激，而且性感惹火的摔角美女更是玩家们津津乐道的热门话题！

为了服务沉浸在美女的性感表现、日夜保持兴奋状态的男性玩家，本次“研究家”以2月17日在日本发售的《摔角玫瑰》为蓝本，介绍一些最有价值的隐藏要素与秘技，另外当然还少不了精彩的全角色服装写真啦！



PS2 DVD-ROM	KONAMI	2005年2月17日发售	FTG
	游戏人数 1至2人	记忆容量90KB	7329日元

充满神秘感且手段凶残的终极摔角手

只要在故事模式（STORY MODE）中利用全表属性的角色（10人）通关，就可以在表演赛模式（EXHIBITION MODE）中使用这名隐藏BOSS——X淑女（LADY X）了。而假如在故事模式（STORY MODE）中利用全里属性的角色（10人）再通关一遍的话，就可以在表演赛模式中使用完全机械体的X淑女了！这名BOSS级的角色无论是后背式压制等从对手背后展开攻击的技巧、关节技，还是能够提升必杀技计量槽的招式都相当丰富！此外，X淑女的强大在于即使受到能使羞辱度上升的招式攻击，也不容易让羞辱度上升，因此遭到H-MOVE攻击的可能性也非常低。

▶ X淑女在这款游戏中的人气并不高，但却拥有很强的实力。

主要技巧名称	操作指令	备注
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

战斗系统解说

打击技

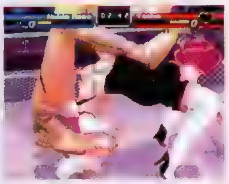
最简单的攻击方式，只须按□键便可使出拳击，想使出踢击的话则要按着任何一个方向键再按□键，最多可连续使出5击。此外当对手使出打击技时，只要看准时机同时按R1和□键便可避过。

关节技

除了投掷技之外，关节技也是相当有效的招式。当成功使用关节技时，画面上方便会出现一条关节技计量槽，如果在关节技计量槽储满前，对手仍未能挣脱的话，便会宣布投降。相反若玩家被对手以关节技锁着的话，便要马上连按方向键及其他按键，务求能在关节技计量槽储满前脱身。

组合技

组合技是摔角中的最基本一环，当以方向＋△键抓住正面的对手之后，再输入方向＋△键等指令，便可控制角色使出各种组合技。假如对手倒下的话，也可用相同的方法把对手抓起。当对手打算把玩家的角色抓住时，可以看准时机同时按R1和△键来破解。



必杀技／致命技

比赛时角色名字的旁边有一条黄色的必杀技计量槽，当玩家能有效地攻击对手时，必杀技计量槽便会累积，当储满之后便可得到一个必杀技Counter，此时只要视乎情况按L1键，便可令角色使出必杀技或致命技重创对手。至于若对手使用必杀技或致命技，只要在被击中前同时按L1和R1键，便可避过对方的招式。另外无论是使用必杀技、致命技或是闪避，均会消耗一个必杀技Counter。

屈辱技（H-MOVE）

当以特定的招式击中对手时，其体力计下方的羞辱度便会增加，在羞辱度储满时，对手便会陷入羞辱状态。此时只要按L2键，便可消耗一个必杀技Counter，使出屈辱技攻击对手，但要注意某些招式是会令双方的羞辱度同时增加。此外如能在对手的屈辱技命中前，同时按L2和R1键的话，不仅可以避开对手的攻击，更可同时以屈辱技回敬对方，但使用时必须拥有2个以上的必杀技Counter。一些特殊的屈辱技还具有针对不同对手的特别作用，需要细心研究才能发现。

VOW SYSTEM

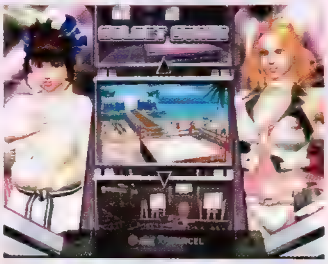
在表演赛中的比赛开始前，玩家可为角色设定最多3项条件。假如玩家成功在比赛中达成条件的话，便可令角色的属性根据条件的性质而出现变化，即是说当角色达成善良的条件后，属性便会倾向善良，相反达成反叛条件的话，属性便会倾向反叛，当角色的善良或反叛的属性超过特定的比例时，角色的隐藏属性便会出现，玩家可在表演赛中使用她们来比赛（即表属性角色或里属性角色任何一方）。此外当角色的善良度或反叛度超过规定数值时，更可获得参加Title Match的资格！

最值得推荐的3项条件

善良（FACE）	
No.4	比赛中不离开擂台而取胜
No.14	不使用疾冲或踏步来取胜
No.15	不使用防御（R1键）来取胜
反叛（HEEL）	
No.19	3分钟内打倒对手
No.21	完全不使用必杀技、致命技或屈辱技来打倒对手
No.30	完全不受伤而打倒对手

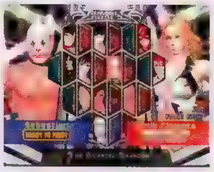
隐藏的比赛场地

当海滩擂台在游戏中出现过一次之后，就可以在表演赛模式中自由选择了。具体的方法是在选择菜单的顶端画面，将选择游标框停留在“Exhibition”上，按照“↓→↓→↓→↓□键、SELECT键”的顺序输入指令就可以了。



日版独占 男性角色登场

为了照顾那些因美版率先推出而一直苦苦等待的日本游戏玩家，在日版《摔角玫瑰》中增加了一名新角色，那就是小丑塞巴司坦！作为里角色米斯托莉斯的奴隶，小丑塞巴司坦有许多强力的摔角招式！



· 小丑塞巴司坦的出现条件：使用里角色米斯托莉斯通关一遍，然后就可以在表演赛模式的选人画面中，让游标框移动到米斯托莉斯的位置上，然后按L1键再按〇确定就可以选择小丑塞巴司坦了！

角色访谈实录

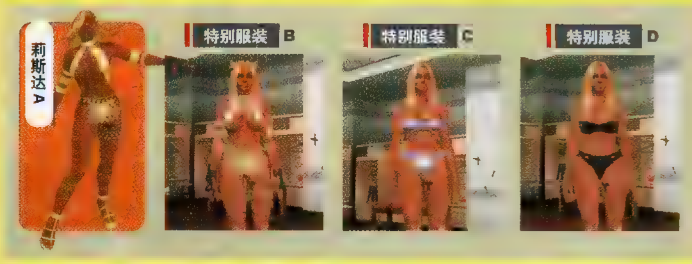
在画廊模式（GALLERY MODE）内的“PERSONAL”选项中选择角色，保持在不选择“PROFILE”、“VOICE”、“CAMERA”、“EXIT”和“ENTRANCE MUSIC”的状态下，停止任何操作1分钟。这样就可以使角色进入被采访的状态，讲述一些奇怪事情。

全画面无限制

在正常游戏中，只要按START键的话，就会进入暂停画面中。在这种状态下，只要再按一下SELECT键，就能让画面中的所有状态显示标记消失，尽享全画面的大魄力！而接着只要按任何一个键，都可以恢复原先的显示状态。

角色登场秀

在表演赛模式中，在选择了对战角色与场地之后，按住L键之后再选择“PLAY”确定，就可以使对战的两名角色互换登场秀了，实在相当有趣。值得赞赏的是每个角色的表情也都经过了重新制作，没有给人不自然的感觉。



SHADOW HEARTS II シャドウハーツII DIRECTORS CUT

影之心 2 导演剪辑版

追加要素一览

文：火花天龙剑 文森特

PS2 DVD-ROM	ARUZE	2005年3月10日发售	RPG
	游戏人数1人	记忆容量56KB	3129日元（税后）

本身有着感人至深的故事剧情，吸引了大量玩家喜爱的“《SHADOW HEARTS（影之心）》系列”最新作《影之心 2 导演剪辑版（SHADOW HEARTS II DIRECTORS CUT）》终于发售了。虽然他只是前作 2 代的廉价版，但是厂商却非常厚道地加上了诸多的全新要素，更叫人高兴的它可以直接继承前作的任何记录继续游戏，那么玩过前作的朋友还等什么呢？赶快继承自己的进度去好好寻找一下有哪些变化吧！没有玩过前作的朋友也正好可以趁这个机会好好体会一下这个细腻、感人还有一丝悲壮的故事吧。

DC版的变更要素与继承要素

变更点

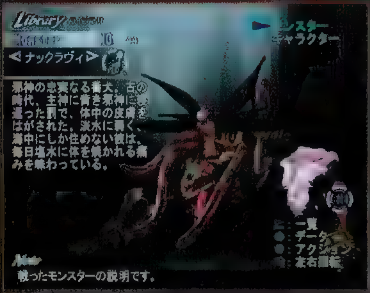
1. 片头有稍许变更
2. 重要剧情主人公乌鲁与爱丽斯在列车上的场景由即时演算画面改为 CG
3. 有部分战斗背景音乐变更
4. 追加 10 只新怪物（ナハシュ神殿追加 4 只，树海追加 6 只）
5. 增加特典映像（系列最近作的宣传 CG）
6. 前作中有时记录会损坏的 BUG 被消除了

继承点

既然本作的是前作的廉价版，那么记录自然是通用的。你可以随意用前作任何时间的记录来继续玩这次的DC版，但是DC版的记录是不能用回前作使用的，不过值得注意的是有些新增剧情必须重新开始游戏才能发生的。当然你也可以直接继承前作的通关记录来开始新游戏，但这次通关后继承的东西和前作是一样的，就不要妄想可以多继承点什么了（笑）。

DC版的追加迷宫

ナハシュ遗迹



进入条件：游戏进行到主人公乘船去监狱小岛时自动发生。（直接读取普通版进度无效）

这里就是本做新追加的第一个迷宫，使用人物强制为尼哥鲁（ニコル）、罗尼（レニ）和维罗尼卡（ベロニカ），三个人的等级均为 18。这里的敌人为新追加的三种，打倒后不会得到金钱与魂，只有经验值（三人即使升级，特技也不会再追加的）。而且他们三个人就可以发动主人公一行的四人连携魔法，所以对付这里的敌人还是绰绰有余的。

这个迷宫很简单，只要一边打开开关一边前进就是了，在第二个机关的门后有个铁爪士兵可以恢复你的HP与MP，只要多注意收集路上的装备，然后来到三层就会遇到 BOSS——邪神的爱犬ナックラヴィ。

可以取得的道具：银灰的腕轮、テント、毒 LV2、怀中时计

BOSS 战：ナックラヴィ（HP 大约在 1800 左右，暗属性）

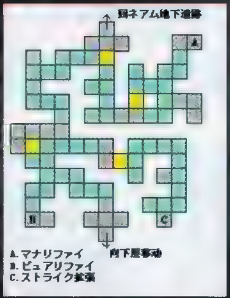
不算很强的一个 BOSS，因为他的速度慢，而且属性为暗，所以多多使用尼哥鲁的光属性连携魔法，只需要 4 至 5 回合就可以打倒它。比较要小心的就是它会用一个会造成轮盘的状态特殊攻击，但只要装备了刚才再迷宫中找到的饰品“怀中时计”就可以防备了，而且维罗尼卡也有回复所有异常状态的技能。

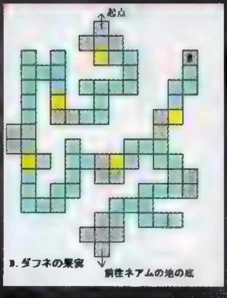
战斗结束后尼哥鲁狂笑着自己得到了可以超越主人公的力量——堕天使阿斯塔罗特（アスタロト）的契约戒指，至此新增剧情结束故事回到主人公一行。这只是对前作剧情的一个小小补充和完善。

ネアム的地底

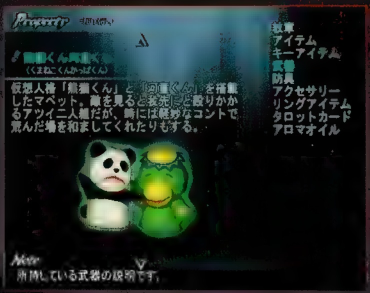
进入条件：游戏后期回去找大魔术师罗查（ロジャー）对话。（可以直接使用前作记录进入）

严格说这个不算新增的迷宫，只是把进入ネアム的地底前的透明道路做了修改而已，其他完全一样。至于新增的地图和道具可以参照右面两张图，其中灰色指通常地面，绿色是透明地面，黄色指引路地面。





树海



进入条件：最终迷宫铜铎出现后来到风之森，在最初的岔路往右走，在悬崖上边上与名叫"落ち延びてきた慎太郎"的男人对话，得知"著名"的富士山林海出现了奇怪的红色光柱。然后在日本地图上出现新地点"树海"。（可以直接使用前作记录进入）

众人来到这里才发现原来是一个不断把在全日本弥漫的恶意（マリス）吸收进来的异次元世界，而那对作用甚大又神出鬼没变态兄弟也在这里继续贩卖道具……乌鲁为了搞清楚这里的真相而开始着手调查。

这里是听起来很可怕的一个迷宫，实际却简单的很。由于迷宫正中间的位置被不断聚集的恶意封印了，所以需要用地上捡来的"堇青宝石"开启机关吸取恶意。机关一共有6个，除去最初的一个是剧情自动启动外，剩下的5个机关和宝石分别在左右两边的路上。路不难走，但是敌人却很厉害，其中很多敌人的攻击力并不比BOSS差，一旦被包围就非常危险，所以推荐带上"报警器"来取消被包围的可能性。

可以取得的道具：堇青宝珠、第三の键、トールの带、ピンダッチ—V、七つ目の假面

当开启了全部机关后，中间的台座也解除了封印。乘上它来到最上面恶意污染最严重的树海中心，在那里乌鲁他们看到了一个巨大而丑陋的身影……

隐藏BOSS战：七福神（HP：30000、MP：999、无属性）特技
黄泉路照：我方全体500左右的大伤害
毫敬の相：我方单体300左右的伤害，附带转轮异常效果
大いなる威光：我方单体300左右的伤害，附带SP下降效果
清廉洁白：我方全体能力上升效果解除
小欲知足：中范围的300左右伤害
喜舍奖励：中范围的300左右伤害，附带MP200降低
神德：中范围的300左右伤害，附带特殊攻击高下降
一病息灾：中范围我方HP强制剩1

他就是游戏发售前提到的，超越最终BOSS和所罗门王的最强敌人。其实笔者看来他虽然远远超过了最终BOSS素戈鸣，但是比起所罗门王也只是体力的优势而已。因为本游戏难度不是很高，基本上带足了药和第X之键，胜利就只是时间问题了，所以只是大体说说注意事项吧。

首先，因为它的速度非常快，所以连携魔法就不要太过指望了。（可以用我方角色装备スロウLV4来降低它的速度）它的魔法耐性也很高，所以还是老老实实的用普通攻击吧。其次，因为它的攻击力非常高而且三万的体力很容易造成消耗战，所以全员等级最好在65到70左右。最后，只要一旦使用辅助型魔法它就会强制使用特技取消，然后立即反击。辅助魔法自然也就没用了。

一场苦战终于胜利后，被打倒了七福神告诉众人他们是为了不让恶意在日本蔓延而决定把它们全部吸入体内，但没想到数量却超过了他们所承受的极限而引发了暴走。现在多亏了主人公一行的帮助恢复了正常，今后他们还要继续吸收日本聚集的恶意。乌鲁看到看到树海恢复正常后也就离开了这里，其中藏人弟弟的那番话还真是叫众人苦笑不得……

打败七福神后回去风之森找"落ち延びてきた慎太郎"继续对话，他会送给主角一个名叫"熊猫くん河童くん"的搞笑武器。虽然装备后样子很滑稽，但是攻击力却是游戏中最高的。

DC版的追加新剧情

露琪亚的占卜

出现条件：铜铎出现后回到フィレンツェ与カルラ说话。注意的是一定要在发生得到安娜公主的隐藏服装"红叶乃一重羽织"前，得到后就无法发生了。

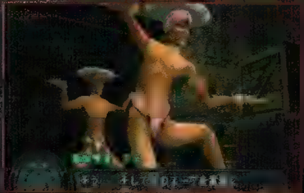
小公主安娜斯塔西亚由于想知道自己未来的意中人究竟是谁而要求露琪亚为她占卜，而最终结果却居然是热血变态约修亚姆！（个人感觉其实他们俩还是挺配的）

露琪亚和维罗尼卡

出现条件：当游戏进行到第一次进入镜之城时自动发生。

这里露琪亚会闻到维罗尼卡的香水味而追出去，维罗尼卡则乘机想把对方拉入到"持剑之贤者"组织里，最终露琪亚还选择了和伙伴在一起……

咖喱男与拉面男



出现条件：通过"汉祭"后去横浜レンガ仓库，在最后的地段会遇到两个咖喱男。

在这里是两个男子汉为了追寻自己的梦想而依然放弃了现在地位出走的，充满了男儿之间友情、爱情和亲情的浪漫故事。（约修亚姆语）

在命运的火车中

出现条件：剧情中必然出现。

与自己心爱之人的最后见面，整个过程之间没有一丝一毫的煽情画面与语言，有的只是淡淡的温馨和周围的悲伤气氛。主人公最后的转身离去更是叫人感觉到了命运的无奈……

游戏中超经典场景的完全CG重新制作，所有的FANS必看的场面！（我怎么觉得到像是在做广告？）

到此导演剪辑版的新增内容已经全部说完了，老实说增加的东西并不是很多，但是相比于他超低的售价来说，这实在是一款物超所值的杰作。现在你也全部看过了里面的新增要素，那么请你稍稍放下手柄，默默的感受一下人在命运之轮面前的渺小与无力，为主人公乌鲁的勇气和坚强意志报以会心的微笑吧……

サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～

巴黎优雅的一天指南！

完成一遍游戏后相信会有更多的人把精力都放在“巴黎优雅的一天”吧。这里不仅有本篇中出现的迷你游戏，同时还有问答以及各种鉴赏模式。下面就向大家做详细介绍。

PS2 DVD-ROM	SEGA	2005年2月24日发售	AVG
	游戏人数1人	记忆容量174KB	5040日元

迷你游戏

修道服と机关枪

エリカ的迷你游戏，使用机关枪消灭出现的敌人。要想得到CG得分就要超过20000，也就是说最少要到达第5面。游戏初期难度不高，从第4面开始难度上升。

注意点Ⅰ

时刻注意残弹量

游戏中上弹是需要消耗一定时间的，这时就是玩家最危险的时候。因此在平时一定要多留意弹夹，尽量在周围没有敌人的情况下上弹。

注意点Ⅱ

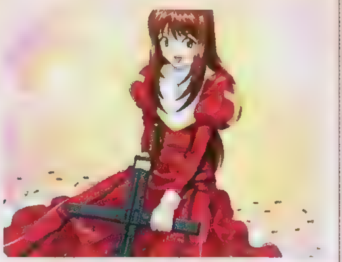
必杀技的使用

即使保留必杀通过游戏也不会得到任何奖励，因此还是不要吝惜的好。因为必杀分为3段，因此建议在170%或270%左右使用，这样可以利用消灭的敌人补充剩余的必杀值，保证自己始终有必杀做保险。

注意点Ⅲ

救助エリカ

成功救助一次エリカ能够得到500分的奖励，这可是比较可观的。只要干掉在最前面追赶エリカ的敌人就一定能够形成连锁，是挣分的绝好时机！



矢の当たる场所

花火的迷你游戏。只有到达“上级”，也就是取得2500以上才能得到CG

注意点Ⅰ

沉着冷静

不同于其他，这款游戏是没有时间限制的。而且，随着时间的经过有时还会出现追加的箭靶。因此，玩家应该在仔细考虑后，抓住机会再放箭。

注意点Ⅱ

追求一箭双雕

要想进入更高的级别就需要在规定箭数里取得要求的分数。最远的靶分值最高，而有些时候移动的箭靶会排成一列，抓住它们运动的规律就有可能达到一箭双雕甚至更高！

地图分布

地点	内容	开启方式
エリカの部屋	修道服と机关枪	在本篇第8话获得
グリシーヌの部屋	轨迹の人	在本篇第4话获得
サーカス	クレイジー・ラリー	在本篇第3话获得
バー	明日の锭	在本篇第5话获得
花火の部屋	矢の当たる场所	在本篇第7话获得
レストラン	カジノ	在本篇第7话获得
テルトル广场	观赏动画	获得一个以上动画
图书馆	查看CG	获得一张以上CG
时常	提示（所处位置）	最初
花屋	提示（全体）	最初
墓地	提示（迷你游戏）	最初
カフェ	欣赏音乐	通关一遍
教会	问答（初级）	通关一遍
ブルーメール邸玄关	问答（中级）	完成问答（初级）
警察署	问答（上级）	完成问答（中级）
シャノワール前	光武ナックル!	完成问答（上级）
日本大使馆	查看光武	在カジノ购买“モデルビューワー”
公园	观看必杀攻击	在カジノ购买“必杀攻击ビューワー”
水边の桥	观看合体攻击	在カジノ购买“合体攻击ビューワー”

明日の锭

ロベリア的迷你游戏，相比之下，是最简单的。

注意点Ⅰ

全取金币

游戏中的金币不仅能够增加时间，在过关后还是重要的奖励道具。因此在前进过程中要全部拿到！

注意点Ⅱ

用十字键控制

与摇杆相比，十字键在微操作方面更为精准，尤其是遇到大的拐角。建议玩家在直道方面选择摇杆，遇到转弯处换为十字键，这样会更安全。

轨迹の人

グリシーヌ的迷你游戏，总共50面，但只要完成前35面就能够得到CG。最后20面路线请参照后面的图解。

クレイジー・ラリー

コクリコ的迷你游戏，最爽快、最考玩家的反应。要想得到CG就要达到15000分！看似简单，但到后期绝对会让人手忙脚乱。

注意点Ⅰ

打击时机

虽然只要击中飞来的毽球便可以得分，但只有在最近屏时击中所得的分数最高（出现“SMASH!”字样，同时手柄震动最剧烈）。初期的发球频率与密度都很低，一定要在这时多挣分数。

注意点Ⅱ

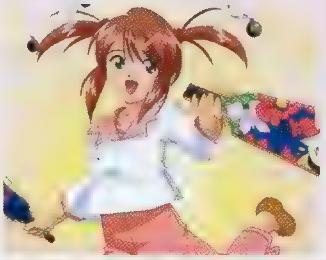
变化球

当到达一定回合后，コクリコ会发出路线诡异、快速的变化球。因为经常会混杂在普通球中间，而且经过反弹路线会改变，因此要通过球的颜色来分辨。

注意点Ⅲ

最后的手段——连按

即使反射神经再怎么发达，到后期也一样只能仰仗本能。在最后大量毽球砸来的时候我们不妨连按按键，虽然得分会少的可怜，但生存下去才是最优先事项呀！



问答题库

[illegible]

问题	回答
エリカが修道院をクビになった理由	ドジが积み重なった
ピトンがロランスから夺おうとした宝石	赤い少女の泪
怪人の本拋地	ノートルダム寺院の地下
加山雄一の真の姿	月组队长
レニはどうやってカルマールの作战内容を知ったか	读唇术で会话を读んだ
ライラック伯爵夫人はだれ	グラン・マ
カンを蹴ったのはだれ	エリカ
エリカの好物	プリン
エリカが大神のために踊った时の乐器	マラカス
オルゴールは谁に渡されたか	シー
山作战はどんな作战	防御重视
シャノワールを飞び出したエリカはどこにいったか	水边の桥
チラシの枚数は	二枚
エリカは教会からどこに引っ越したか	シャノワールの屋根里
アイリスが抱いているぬいぐるみは	ジャンポール
オーク巨树に袭われたときにロランスが配っていたものは	パン
グリシーヌの必杀攻击の叫びに关して	大いなる荒波の力を

问答中级篇

问题	回答
ノートルダム寺院の时限爆弹の解除方法	回复
水边の桥から见える川の名前は	ただの运河
コルボーの操る蒸气兽は	セレナード
ノクテュルヌの必杀攻击の意味は	恶の华
ナーデル专用の赤いボーンの特殊能力は	协力攻击
觉醒直后の光武F2エリカ机の特征	行动值が元に归った
エクレールフォルトの目的	敌地　　行突入用
ナーデルは何を引き换えにロベリアを诱ったか	巴里の半分
第一话のタイトルは	欧州は花の都
コクリコの力の目觉めた理由は	信じていた人に里切られた
カルマールに败れた大神机はどうなったか	左腕を切り落とされた
ナーデルの蒸气兽の名は	ノクテュルヌ
ヒゲをはやしていないのは	エビヤン
出会ったときのカンナの服装	虚无僧
大神がシャノワールに行ったときにもらったおみやげ	オルゴール
シーが首につけているもの	チョーカー
テーブルの上に乘っていないもの	サラダ
シーが作ったお果子	ショコラケーキ
リッシュ伯爵との决斗で用いた武器	日本刀
光武F2大神机の背中についているノズルの数	6つ
グラン・マがロベリアに见せていたもの	死刑宣告书
敌“ボーン”のカラーリングの组み合わせで无い物	白地に黄ライン
アイリス机が放った必杀攻击	イリス・グラン・ジャンポール
キネマトロンの通信をきるボタン	青色
第三话でオオガミとお屋敷样が战った场所	マストの上
ダンスコンテストでシューズのカカトが折れたのは	アイリス
シゾーがかけているサングラスの色は	赤色
屋敷でエリカがはまったものは	バケツ
“防御”コマンドが存在しない队长命令	风作战
レオンの蒸气兽“マルシュ”の特殊な攻击能力	光武を殴り飞ばす
エリカがクセでいつも手を当てているところ	十字架
オオガミがシゾーの攻击から守った贵族は	ダニエル

问答上级篇

问题	回答
队长命令“火”作战时の防御コマンドの行动值は	4つ
战斗中に花火の光武を待机し续けると何というか	いつまでもお待ちしております
日本人は何人いたか	3人
オオガミが北站に降りた时刻は	11:05
第一话のタイトル下のフランス　は	ボンジュール・パリ
デルニエの指はいくつ	25本
コクリコの出身地	ベトナム
女性は何人写っていた	9人
加山が持っているチラシはなに	水着コンテスト
光武F2花火机の必杀攻击でふすまの开く回数は	6回
第十话の次回予告のナレーションは	グラン・マ
サンフォニーの职种攻击を受けたときの救出方法は	触手に対して攻击
行动值で消费がもっとも少ないのは	作战“火”で“ため”
青いラインの入っている机体は	大神机
“オパド”は何体に分裂したか	11体
前方にしか攻击できないものは	ヘビーランス
バーに入っていた人はだれ	ロベリア
“メルセデツ”の机体名はなに	输入车
第一话でエリカは何回看板にあたったか	4回
グリシーヌの光武の5回目の通常攻击のセリフ	碎けろおっ
シャンゼリゼ通りには穴がいくつあったか	6
コクリコの光武Fのネコの绘はどこにあったか	左肩
二回目の钟が鸣ったことを知らせてくれるのは	大神
エリカの必杀技の意味は	圣なる光
消えたものはなに	イス
两手を高く上げていなかったのは	9人
お客さんの数は	6人
三回目の钟が鸣ったことを知らせてくれるのは	カルマール

完成全部问答后在シャノワール追家新的迷你游戏——“光武ナックル！”。

注：因为问题是随机出现的，因此有可能出现题库所没有的问题。

硬件博士

VIPER GC

——NGC零距离改机全接触

文：修改之神

横空出世的VIPER

2004年圣诞节，国外著名的NGC破解网站THE CUBE HACKERS公布了一则新闻：一个名位TEAM VIPER CUBE的NGC游戏破解组织终于研制出了世界上第一款对应NGC的专用直读——“VIPER GCMODCHIP”，采用ACTEL公司基于FLASH技术的非易失可编程高集成度FPGA——“PROASIC PLUS”，可以从FLASH MEMORY中直接运行代码，并宣布将于不久后量产！同时另一个破解组织——TEAM MENTAL CUBE也配合发布了用于VIPER GC的BIOS——“COBRA BIOS 0.1”！然而令人意外的是，这则新闻并没有引起多大的反响……仔细想想不难明白，先不管这东西是真是假——毕竟这两年“NGC终于可以玩盗版了”之类的假消息实在太多了，我们早已经见怪不怪；就算这次是真的，还有一件重要的事情没有解决——NGC特制8厘米MINI DVD生产线！地球人都知道，以NGC的市场份额，建这种东西基本上是没“钱”途可言。谁想作第一个吃螃蟹的人呢？随着时间的流逝，这个代号VIPER的东西很快就被我们忘记了……

然而不久以后，就在2005新春佳节之际，THE CUBE HACKERS忽然公布了NGC直读已经正式量产并发售！紧接着更公布了NGC盗版光盘也同时上市！不久国内外各大网站也纷纷报道，大家先是把这件事当笑话看、然后是怀疑、最后终于相信，这个我们以为永远无法实现的愿望终于成为了事实！感谢TEAM VIPER CUBE和TEAM MENTAL CUBE，是他们的努力才能让七颗龙珠集合在一起！更要感谢“不厚道”的老卡，要不是因为《生化危机4》发售，相信8厘米MINI DVD生产线也不会这么早出现。

用于游戏机的直读一般分为两种类型：非内置BIOS和内置BIOS。前者就是我们常见的各种用于PS2的直读，直读芯片本身并不包括BIOS，只是通过直读的功能“绕”过PS2对正版游戏的检测部分，使PS2认为系统“已经”检测完成并正确验证通过，这样就可以用盗版游戏“冒充”正版游戏；另一种就是用于XBOX的直读，原理是直接替换机器本身的BIOS，先将BIOS进行破解修改，绕过XBOX的安全设置，即跳过其中的数字签名检查、格式标签检查等步骤，再烧入直读芯片内，通过XBOX的系统启动漏洞，使机器运行时不从主板上的原始BIOS芯片启动，而从直读芯片启动，就可以直接运行盗版游戏。NGC的直读也属于后者，不过目前还并非是完全破解的BIOS，还需要一张正版游戏用来引导。类似早期PS2用AR2金手指或正版《死或生2》“飞盘”，也就是说要先用正版游戏开机引导，读取密码后再换上盗版游戏接着玩。

在中国，别说是PS2，就算是和XBOX相比，NGC的市场也实在是少的可怜……原因大家都心照不宣。现在相信许多朋友都心动了，但是无数的问题也随之而来：这东西价格如何？稳定性怎么样？安装方便吗？万一烧机器怎么办？可以自己刻游戏吗？会不会挑盘？

世界上总会有第一个吃螃蟹的人，笔者的NGC就当作是送给朋友们的“实验品”好了……

本来笔者应该是全市第一个改机的，可惜“天有不测风云”，只因为一个该死的引脚就使得“XX游戏发售日延期一周”……啊啊啊！我的《火影忍者3》！

因为笔者有两台NGC，一台是最早的第一批日版，另一台则是《仙乐传说》限定版，那可是我的珍藏品，绝对不舍得改（店长：握手！），如意算盘当然是拿第一批日版来改，然而第二天机器拿到BOSS那里后，BOSS看了看机器后的铭牌，反而告诉我这型号不能改……据说是最早的NGC主板采用的某些芯片和后来的型号稍微有点差别，虽然样子看不出来，但是改完后根本没效果，一开机就黑，而《仙乐传说》限定版则没有任何问题……啊啊啊！我要跳楼！！谁也别拦着我！（某编：那家游戏店好象是在1楼吧……）

一星期后，我实在无法忍受无数D版的诱惑，决定再买一台二手NGC开改。（某编：三台机器？你是不是喝高了？）不过也可能是车到山前必有路，当天晚上，欧洲著名的游戏机破解网站MAX CONSOLE忽然公布了第一批机器的改机方法，只要焊接时将第一个和第二个引脚相连接就OK！其它和普通机器的改法完全相同！当然，接下来要发生的事情就顺理成章了。

直击改机

下面是改机全过程，毕竟不同机器可能会稍有差别，所以以下内容仅供参考，请勿对号入座。

提醒读者朋友，改机之前一定要和JS谈好条件。不光是价格和手工费，尽量把你能想到的问题事先和JS商量好，比如万一改坏了烧机怎么办、改机不成功怎么办、不能读刻录盘退多少钱等等，尽量越详细越好。像我这台就有点吃亏了，BOSS说这方法毕竟不是官方公布，他也没试过，所以不能保证一定成功。万一连接那两个引脚还不成功的话，可以退直读的钱，但不退手工费，而且拆装直读的机器折旧自己负责……不过还好，一切顺利！

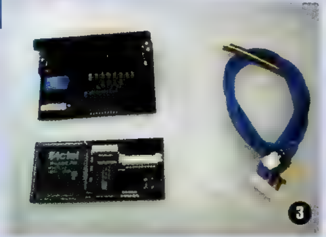
在NGC被“开膛破肚”之前，我最后在处女NGC上享受了一次《任天堂全明星大乱斗DX》，看到花了一年时间收集全的几百个人物模型，回想到当年和朋友们对着这个游戏连续奋斗了半年，再想到了柜子里那成百上千张买回来就没碰过的PS2盗版游戏，忽然有了一种不想改机了奇怪感觉……不过走到这里已经没有回头路了！

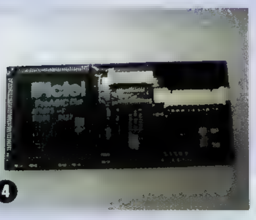
步骤1 还未开封的VIPER GC直读包装，只有GBA卡带大小的东西就要500块，真是贵的要死……（图2）

2

整套VIPER GC直读包括3个部分：一枚安装在NGC主机内的直读芯片、一块连接直读和电脑的刷写器，可以用来刷新直读芯片内的BIOS（详细刷新方法后文介绍）、连接配线一套。读者朋友买的时候一定要看好，别让JS把刷写器私吞了。

步骤2 看到直读上那枚印着“ACTEL”的芯片了吗？装过PS2或XBOX直读的朋友一定非常眼熟，其实ACTEL并非直读的制作公司，ACTEL只制造并出售FPGA（FIELD PROGRAMABLE GATE ARRAY，现场可编程门阵列器件）／CPLD（COMPLEX PROGRAMABLE LOGIC DEVICE，可编程逻辑器件），产品以低成本高性能著称，说白了就是个卖芯片的。（图3–8）


3

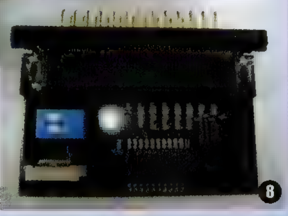


4

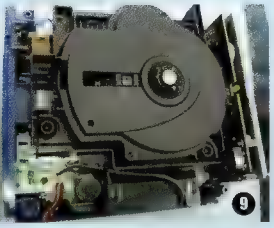
5

6

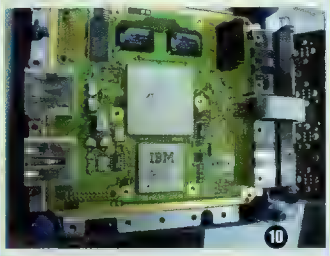
7


8

“惨遭毒手”的NGC，拆过PS2的朋友可以明显的看出来，NGC的光驱结构要比PS2简单的多，甚至比电脑和DVD机的光驱还简单。另外友情提醒一句，NGC底座用的是六角螺丝，别忘了让JS事先准备一下，因为用一般的一字螺丝刀可是超难拆的。（图9）



NGC主板的正面，最下面的芯片正是由IBM设计制造的，主频高达485MHZ的CPU，通称“GEKKO”（月光）；中间最大的那枚芯片是ATI设计，NEC代工生产，主频为162.5MHZ的图形处理器“FLIPPER”；最上方两枚黑色的芯片则是MOSYS公司的嵌入式RD-RAM内存，容量高达43MB，刷新速度为5纳秒，比PS2高得多。（图10）

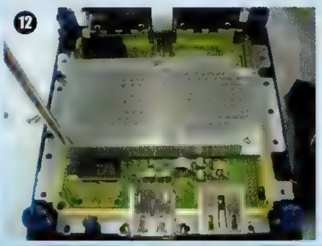


步骤5

拆掉光驱之前偶然发现，NGC用的光头排线竟然是SONY出的……再想到老任对SONY的东西一向的冷嘲热讽，这可真是一个天大的讽刺……后来想起来NGC的光驱是松下设计并制造的，估计光头排线也是松下找SONY订购的，应该不是老任的意思，不过这实在也够逆天的了……（图11）

拆掉光驱后，下面是一块巨大的纯铝制散热片！这东西超级难拆，还不能太用力，不然容易划伤旁边的接口；当然也不能用刀撬。BOSS费了九牛二虎之力才搞定，原来背面涂满了导热胶，因为下方的CPU、GPU和内存的散热量非常恐怖！首先是机身内部的散热空间小的可怜；上面又是光驱，当然不能安装风扇，只有……

我的天啊，难道我的光驱就是在这样的残酷环境下工作吗？！读者朋友们请自行想象以下的场景：你的电脑光驱放在滚烫的烤面包机上，而且正在为你拼死拼活的读盘……（图12）



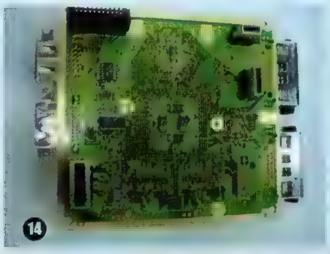
步骤7

再来一张零距离的亲密接触，帅吧？！（图13）

NGC主板的背面，实际大小比你的手掌还小，几乎和NGC游戏的包装盒差不多。这么说吧——右面那两个东西就是NGC记录卡的插口，现在能看出来集成度之高了吧？如此小的主板上集成了如此多的功能……除了左上方的电源接口，左下方的是HIGH-SPEED PORT扩展槽，对应的设备有GB PLAYER；右边的是SERIAL PORT1扩展槽，对应的设备有NGC专用网卡和专用MODEM；右上方最小的是SERIAL PORT2扩展槽，目前好象还没有什么对应设备，不过从所在位置和电路板走线来看，SERIAL PORT2直接连在了对应内存的内部总线上，换个简单的说法就是内存扩充插槽，也就是说老任可以象N64那样，发售NGC用内存扩充模块之类来提高机能。

话又说回来，好象凡是开发时就考虑到性能扩展的游戏机，比如PC-E的CD-ROM扩展机、MD的32X、土星的4M内存扩充卡、N64的内存扩充模块……到头来没一个有好结果，更逆天的是3DO的64位扩展器——“M2”和传说中的“土星64”，还没等推出，主机就已经被对手打的巨惨，这些东西当然也一起“胎死腹中”……反倒是主机从一开始设计时，就把性能定死的游戏机活的超级自在，FC、SFC、PS、PS2……每一个都是历代的霸主！唯一例外的则是XBOX，机能天下无敌，再加上本身根本就是一台电脑，超频、换硬盘、加内存、想干什么干什么（有点夸张），再加上一大堆美国鬼子喜欢的大作，在美国和PS2杀的不可开交；在欧洲日子也还算过的去，目前正渐渐好转；可惜在日本就……要是没有TECMO的“《死或生》系列”，相信活的会更惨……

有了这些血淋淋的前车之鉴，愿上帝保佑老任（谋事在人，成事在天），可千万别聪明一世、糊涂一时的发售什么NGC内存扩充模块啊！（图14）



步骤9

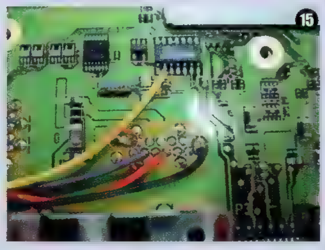
VIPER GC直读共有4根连线需要焊接到主板上，并且将图中用红圈标出的两个焊点焊死。其中红、黑、紫三根连线的焊接难度不是很大，因为焊点比PS2少的多并且比较大，只要改机师傅技术熟练，比如经常改PS2特别是7000X，那么几分钟就能搞定。

问题就是黄色的那根连线，看到（图13）里“FLIPPER”右下角那枚印着“M X”标志（我不是说《SRWMX》……）的小芯片了吗？其中那根黄色连线就是焊在那里的。别以为是很简单的事，那枚芯片非常小，从图上看上去好象很大，那是因为被数码相机放大了十几倍的缘故，真正的芯片有多大？你把手中这本杂志翻到封面，看到左下方“定价：RMB 9.8”了吗？真正的芯片只有“9.8”那么大；焊点就是芯片引脚，再向上看表示期数的条形码，对，就是那么宽……

这根连线你最好找一个改机高手上场，我的那台就是，BOSS看着引脚比划了几次就是不敢下手，最后还是请对面的老师傅帮忙。高手就是不一样，10秒钟轻松搞定！

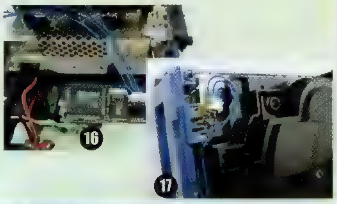
什么？你问这根连线焊坏了会有什么后果？没什么大不了的，只不过是你可以重新买一台新机器而已。知道刚才让你和JS事先谈好条件的好处了吧？！

另外，NGC主板主要有三个版本，VER.A、B和VER.C（也可以说是缩水版），2004年之前的NGC一般都是A版和B版，2004年之后的大多为C版。A版和B版主板的样子和图中相同，C版就稍微有点差别，C版的那枚“MX”芯片是安装在主板背面的，但是改法两者完全相同。（图15）



步骤10

直读还包括两个连接头，一个用于直读和那几根线相连（图16），另一个用于控制光盘盖的开关，需要把光盘盖开关旁边的连接头拔下来，换上直读的连接头，再将原来的连接头插到直读连接头背面的黑色接口上。因为正常的NGC只要打开光盘盖，就会强制返回给主机一个信息，告诉主机现在光盘盖处于打开的状态，会立刻停止读盘，在关闭光盘盖后会重新检测当前光盘是否为正版，否则拒绝读盘，更BT的是就算你用东西卡住那个开关也没用……这样根本无法像PS一样“飞盘”，所以需要用到这个连接头，用来拦截并屏蔽打开光盘盖后的返回信息，让主机以为光盘盖一直关闭着“没”开过。（图16～17）



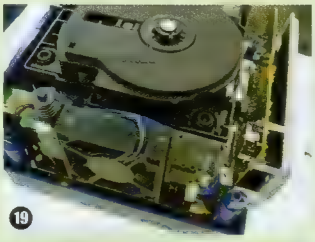
直读芯片就是放在这个位置，需要将旁边的金属片向上掰进去空出空间，然后用双面胶粘在风扇旁边，下面还有一枚螺丝，正好可以把芯片固定住，关上顶盖后，芯片正好会被卡在顶盖RESET开关旁的凹槽里。

仔细想想，老任真是有先见之明啊，早知道我们以后会改机，在机器设计时就留下了这个和GBA卡带一样大小的位置，方便我们放直读芯片；反过来再看PS2那破主板，电容密密麻麻，几乎根本没地方放芯片，7000X就更……所以和“不厚道”的SONY相比，老任真是太厚道了！（图18）

步骤 13

全装完后BOSS开始按主板－散热片－光驱的顺序把拆下来的设备还原，但是等到给光驱上螺丝时，BOSS上着上着莫名其妙的发现螺丝竟然少了一枚！当时我只感觉眼前一黑，然后天旋地转……万幸，拆掉主板后，在机器底壳的凹槽内找到了那枚螺丝。幸好NGC的底部有安装各种设备的扩展槽，间接空出了凹槽，螺丝就是掉在那里，不然主板恐怕就保不住了！直到现在回想起来还一身冷汗……在这里提醒一下，螺丝一共是33枚。

看看完全还原后的NGC，是不是很完美？（图19）



19

COBRA BIOS的备份与升级

直读安装完成了，那么让我们来看看效果如何吧！NANI，为什么没有任何效果？！还是直接进入NGC操作界面，难道直读没装好？该不会烧机吧！

放心，这并不是直读没装好，万一真烧机，您只会看到永远的黑屏……其实是这块直读芯片里根本没有BIOS，这样只能从主板本身的BIOS芯片启动。您只需要向芯片里刷入BIOS就OK了！

VIPER GC直读内包括一块连接直读和电脑的刷写器，那就是用来向芯片里刷BIOS用的。不过BIOS不止一种，TEAM MENTAL CUBE最早发布的BIOS版本号为0.1，只作为内部测试使用，没有随直读一起发布，而且功能相对比较少，只有引导游戏一种，后来直读量产时配套的BIOS是新版本0.2（图20），和0.1相比，增加了直接运行原

20

始BIOS（和原先一样玩正版，相当于没改机），和全区BIOS的功能（美版日版正版游戏通吃，类似AR2金手指的FREE LOADER或者给NGC加开关）；后来又发布了0.3版，修正了不少BUG，提高了读DVD－R刻录盘的性能；最新发布的0.4版更加入了光盘查看器，可以查看光盘上的数据内容，并可以直接运行光盘上的DOL程序。NGC上有各种模拟器，比如GB、FC、SFC等，本来是通过PSO+网卡传到NGC的内存里玩的（可以参考之前本栏目的有关文章），现在则可以刻到盘上用这个功能运行。因为NGC的本质是POWER PC

21

（可以参考2005年2B有关文章），甚至可以运行特制版的LINUX操作系统！（图21）是不是很COOL？

想刷新直读芯片内的BIOS，除了直读和刷写器，还需要用到几样设备

一台有打印机接口的电脑。（好象是废话，除了某些笔记本，会有没有打印机接口的电脑吗？）

一根数据排线，用来连接直读芯片和刷写器。如果没有宽度正好的也无所谓，可以用剪刀剪成合适的宽度，放心，没问题的。但是长度不宜过长，一般10～20厘米就够用了。

一根打印机延长线，长度根据NGC和电脑之间的距离而定。

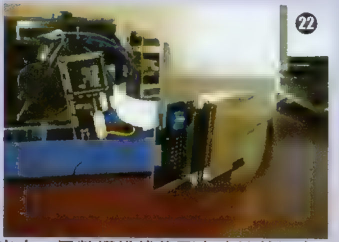
COBRA BIOS文件，目前最新版本是0.4，下载地址为

http://www.fireemblem.net/cjb/index-xg.htm#ngc

然后需要用到的是刷新软件VIPER FLASH LOADER，下载地址为

http://www.fireemblem.net/cjb/index-xg.htm#ngc

将直读芯片和刷写器上的卡子拔

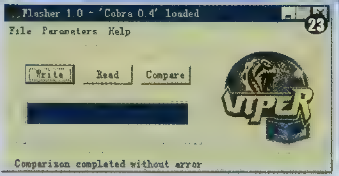


22

出来，用数据排线将两者连接并用卡子卡紧，注意数据排线蓝色的一面要冲外；然后用打印机延长线一头连接刷写器，另一头连接电脑的打印机接口（图22）。连接的时候记得要先关机，带电拔插可是容易烧主板的！

刷写器上有两个DIP开关，那是直读的“写保护”，向上为“开”（以图中的位置为准）。当左面的DIP开关为“开”的时候，直读为“可写”状态，这时即使放游戏开机，直读也不会工作，以免刷新时出现冲突。右面的开关是刷写器的开关，一般不用管。

先确认已经连接好刷写器和直读，并且将刷写器的DIP开关设置正确，然后开启NGC和电脑，运行VIPER LOADER.EXE，在PARAMETERS－PARALLEL PORT ADDRESS中选择当前机器的LPT打印口地址，默认是0X378。然后选择FILE－LOAD BIOS，选择需要刷新的BIOS文件（0.4版对应的文件是COBRA04.VGS），然后请先祈祷一下上帝，保佑接下来的10秒钟内不要停电……最后点WRITE开始刷新！（图23）刷新完成后先关闭VIPER LOADER.EXE，然后关闭NGC，关机后断开直读和刷写器的数据排线再开机



23

（为了避免意外，关机后请至少等3秒钟以上再开机），如果刷新正确，会直接进入直读菜单，右上角可以看到当前BIOS的版本。

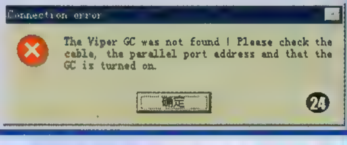
如果出现（图24）的画面，表示设备没有连接好，数据排线一定要插的够深并卡紧，不然没用；还有可能就是LPT打印口地址选择错误，应该和电脑BIOS中的相关设定相同，如果不记得也可以一个一个试，反正就3个。记得选择新地址后要关闭VIPER LOADER重新运行才有效。

VIPER LOADER还有两个按钮，READ可以将当前直读芯片内的BIOS备份到电脑上，比如你现在用的是0.3版BIOS，想刷新到0.4，那么为了保险起见，最好先将0.3备份到电脑上再刷，万一新版本有什么问题还可以再刷回去。

COMPARE是比较直读芯片内的BIOS版本是否和当前打开的BIOS文件相同，可以用来判断是否需要刷新，也可以用来检测刷新过程是否正确。

另外，如果你用的NGC是VER.C版，可能会出现明明连接正常，COMPARE也可以正常使用，但就是不能WRITE，怎么点都没用。这时请仔细看看光盘盖开关，不是接在连接头上的那个，是旁边那个黑色的“叉子”。正常状态为卡住光盘盖的关盖状态；向上拨动（以NGC正面对你为准）为弹起光盘盖的开盖状态。解决办法是开机之前先用手或别的什么东西（注意不能用金属制品！）将“叉子”向上拨动，让NGC一直保持着开盖的状态，然后再开机刷新。

友情提示，一定要当心旁边发射激光的光头……



24

直读的功能与使用方法

25

在刷完BIOS后，这块直读就可以开始为你工作了，开机后会直接进入直读菜单（以下以0.4版为例），从上到下依次是：（图25）

BOOT DVD：运行盗版游戏。

先放一张正版游戏开机，什么游戏都行，也不用考虑是否日美欧对应当前机器。现在最便宜的正版应该是《星际火狐》，80元满大街都是，《塞尔达传说·风之杖》带特典也不过150元，如此超大作落到这样的下场，真不知道是好事还是坏事……然后按A键确定，稍等片刻后会出现“SWAP DISC NOW”的字样，这时请快速按下开仓键换上你要运行的盗版游戏并关盖，这一切需要在10秒钟内完成（0.2版只有5秒，非常不方便，所以0.3和0.4版改为了10秒），怎么感觉像特工……稍后游戏就会自动运行！

注意：安装了直读后，以前只要在游戏中按两次RESET键，就能回到NGC主菜单的功能会被取消，无论按多少次RESET键，都只能回到游戏的标题画面。

ORIGINAL BIOS（REGION FREE）：全区BIOS功能，美日欧正版游戏全区通吃。

类似AR2金手指的FREE LOADER或者给NGC加开关，不过相比加开关多了读欧版正版的功能，其它和ORIGINAL BIOS相同。

ORIGINAL BIOS：和原先一样正常玩正版，相当于没改机。

第一次运行时最好先不放盘选这个功能，进入NGC原始菜单设置一下，因为装完直读后，NGC本体的时钟设定会被清零。

CONFIGURATION MENU：直读软件设置菜单。（图26）

－COBRA DISPLAY MODE：游戏显示模式，分为“自动／NTSC／PAL 50HZ／PAL 60HZ”，一般用自动就OK了，如

果玩某些游戏出现画面向下偏、颜色错误等问题可以挨个试试。

—DEFAULT BOOT ACTION：开机后自动运行哪些功能，一般选“MAIN MENU”，即开机后在主菜单等你手动选择。

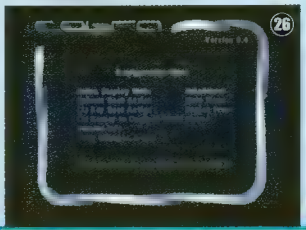
—（X）KEY BOOT ACTION：开机后按X键自动运行哪些功能，默认为按X键后运行ORIGINAL BIOS（REGION FREE）全区BIOS。

—LID SENSOR IN ORIGINAL BIOS：在ORIGINAL BIOS下是否检测光盘盖状态，默认为关。

—VERSION INFO：一些机器的相关信息，包括出厂日期、版本号等。

—SAVE CHANGES AND EXIT：保存设定并返回到主菜单。

DISC EXPLORER：查看/运行光盘上的文件，可以通过这个功能运行各种NGC用模拟器和DOL程序。


26

金手指的使用

安装直读之后还是可以正常使用金手指的，先关机接好记录卡和AR2金手指，然后开机将CONFIGU-RATION MENU—COBRA DISPLAY MODE设定为“NTSC”，再放正版盘选BOOT DVD，然后换盘时不用换游戏盘，换上AR2金手指盘，就会进入AR2金手指的界面（图27），选择要用的金手指码后再换游戏盘即可。另外，AR2金手指的FREE LOADER美日欧正版全区通吃功能同样有效，不过有了直读后没什么意义。

27

游戏兼容性

VIPER GC的兼容性还是不错的，目前几乎所有单光盘的游戏都可以正常运行，唯一的缺点就是不支持直接换盘，注意这里说的直接换盘不是像《生化危机》系列”那样，玩完第一张盘后让你记录，然后关机换第二张盘读记录接着玩，这样的游戏VIPER GC一点问题也没有。有问题的游戏是指《MGS·孪蛇》那样，玩完第一张盘直接弹出窗口让你换第二张盘，关盖接着玩的那种，还好大多数双光盘游戏都是记录为主，象这样的游戏还不多，《仙乐传说》更有PS2版。某些游戏如果不能运行可以先刷最新版的BIOS试试，一般都能解决。但是也有例外，我同学的美版NGC改机时刷的是0.3版BIOS，玩《指环王》没问题，后来换了0.4版，游戏反而不能运行，但别的游戏都没问题……再刷回0.3版照样可以玩，原因不明。

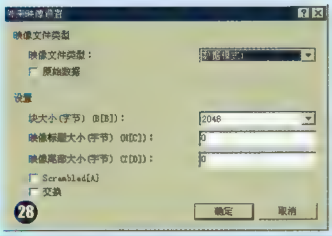
《仙乐传说》	无法换第二张盘。
《霸天开拓史》	无法换第二张盘。
《MGS·孪蛇》	无法换第二张盘。
《棋魂3》	无法读取。
《PAC—MAN》	无法读取。
《疯的》（美版）	背景音乐有杂音。
《斑鸠》（美版）	背景音乐有杂音。
《指环王》	0.4版BIOS不能运行，0.3版反而可以。

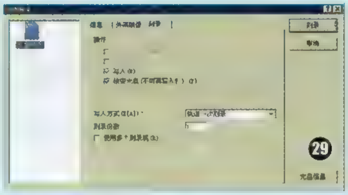
NGC游戏的刻录

NGC的盗版盘价格在30元左右，虽然“《生化危机》系列”和一些著名的大作都有，但是目前品种毕竟不是很多，只有30来个，所以还是从网络上下载GCM镜像自己刻吧。最好用8厘米MINI DVD—R光盘刻，+R有可能不认。其实大盘也可以，不过只有拆开机器顶盖边玩边吃灰，相信会让机器死的更快……另外，国外已经有读大盘导致机器挂掉的消息传出来了。

说实话，NGC的光头实在不怎么样，对刻录盘非常挑；反观PS2，这种情况并不太严重。以前我们一直有一个误区，认为NGC的光头要比PS2的耐用，现在来看，我们都被老任骗了！没错，NGC的光头是很“耐用”，那是因为以前只能读正版，还不能看DVD，而且NGC总共才出了几个游戏？如果PS2不改机，光头寿命不会比比NGC短多少，甚至要长的多！

刻录NGC游戏当然要用到大名


28


29

鼎鼎的NERO BURNING ROM，现在最新的版本是6.6。安装后运行NERO BURNING ROM，选“刻录器—刻录映像文件”，选择要刻录的GCM镜像，“映像文件类型”选择“数据模式1”，“块大小（字节）”选择“2048”，其它的全不选（图28），确定后选中“写入”和“结束光盘（不可再次写入！）”（图29），放盘后点刻录就OK了。

不知道为什么，VIPER GC对“小容量”的游戏支持非常不好，这两个游戏不管用什么刻录盘刻录，结果都是两个字——黑屏。虽然别的小容量游戏我没有试过，不过还是谨慎一点为好，提醒刻录NGC游戏的朋友，要刻录的GCM镜像尽量不要压缩，不然很可能出问题。

有些刻录的游戏运行没问题，但是背景音乐会有杂音，可以先将GCM镜像用一个叫WIPED GCM FIXER的软件修复一下，然后再刻录，一般都能解决。

WIPED GCM FIXER下载地址

http://www.fireemblem.net/cjb/index-xg.htm#ngc

因为现在的8厘米MINI DVD盘一般都不便宜，为方便大家，我准备了8种市面上流行的刻录盘进行了测试，测试游戏为《火影忍者·激斗忍者大战3》，GCM镜像容量为1.25GB（未减肥），测试结果如下

SONY（其实是太阳诱电代工的），价格25/片正常读取。

三菱，价格30/片	正常读取。
TDK A+，价格20/片	正常读取。
数码多，价格10/片	正常读取。
BENQ价格15/片	正常读取，但游戏中读盘声音比较大。
FMV，价格20/片	黑屏。
MELODY，价格12/片	黑屏。
存储之星，价格10/片	黑屏。

正版、盗版和刻录盘的比较，说难听点，根本没法比……（图30）

30

记录卡的管理与记录交换

游戏多了，记录卡的管理也是一个问题，因为在日版机上使用美版记录卡，结果是连认都认不出来，只有格式化这一条路可走，相信大多数读者朋友的NGC是日版，为了管理美版游戏的记录，最好准备两块记录卡分别使用，并在装直读的同时让JS在机器上装一个开关，用来切换机器版本。默认不按是日版机；按下是美版机，ORIGINAL BIOS对应的操作界面也会变成英文，可以对美版记录卡进行操作。有条件的读者朋友还可以买一套NGC记录卡转换器（GAME CUBE MEMORY CARD ADAPTOR），配合游戏记录版本转换的功能（可以参考之前有关文章），就可以在两块记录卡之间互相交换记录了！

VIPER GC的倒霉事

就在TEAM MENTAL CUBE刚刚推出0.4版COBRA BIOS后不久，一个不愿公开名称的NGC游戏破解组织宣布COBRA BIOS被他们破解，并于在某IRC频道上放出了破解版BIOS——FREE VIPER下载，使用这个破解版的BIOS，只要有PSO+NGC网卡，就可以根本不必安装VIPER GC直读而可以玩盗版！

FREE VIPER下载地址

http://www.fireemblem.net/cjb/index-xg.htm#ngc

使用方法和NGC游戏镜像文件制作差不多（可以参考上期有关文章），将电脑和NGC网卡连接好，将FREE VIPER解压缩到STAR CUBE—GC SIMLUATOR相同目录下，进入DOS模式输入“PSOLOAD.EXE FREEVIPER.DOL”，然后回到NGC上选择“ONLINE GAME”，选择之前建好的人物，过一会游戏画面会变成黑屏，这时开盖拿出PSO换上盗版游戏（和直读不同的是没有10秒钟的时间限制），关盖稍等片刻就OK了！

当然，这对TEAM VIPER CUBE和TEAM MENTAL CUBE而言可不是什么好消息，这样会直接导致VIPER GC直读卖不出去，这样TEAM MENTAL CUBE应该不会再推出新版本的COBRA BIOS了，我还希望新版本可以免正版引导呢，看来一段时间内是没什么希望了……

不过既然这个破解开了源，相信不久就会有比VIPER GC更便宜的克隆版直读芯片（参考PS2的N种MESSIAH2 CLONE），说不定更有别的公司会加以改进，制造出免免正版引导甚至支持《MGS·孪蛇》的直读，让我们一起期待吧！

GameWind信箱 METAL GEAR不会轻易完结

所有来信发送至gamewind@vip.163.com
欢迎大家踊跃来邮询问问题

PSP的区码问题

太郎哥：

小弟有些PSP问题想问，希望你能帮我！

1）2月中至3日末所出的PSP游戏中，哪款最好玩？

答：若是没玩过PS版《TOE》而又喜欢RPG的话，PSP版还是值得一玩的。若是想玩动作游戏的话，则可选择《捉猴P》；格斗方面则是《死神 灵魂升温》。

2）之前看杂志说PSP游戏以及它的电影碟不分区，但最近又见到新闻说美版影碟日版机未必能看，到底究竟有没有区码的限制呢？

答：其实现在一切都还是个谜，如果大家稍有留意就能看到日版PSP游戏印着“2”字的地球图案，说明从游戏角度来说是存在区码的。不过根据笔者最近从游戏店得到的消息，EA和UBI SOFT都声称PSP游戏没有区码，所以可以引入美版游戏发售。由于美版PSP要到3月24日才推出，所以目前只能先观望，实际情况只有到那时才能做出结论。不过可以肯定的是UMD影碟一定有区码，所以美版影碟不可能用在日版PSP上。

一名PSP机主上

METAL GEAR不会轻易完结

太郎兄！！

1）请问PS2/PC的方向盘是否可以互相兼容？（PS2的能在PC上使用/相反）？

答：虽然PS2也是使用USB方向盘，然而电脑的方向盘并不能用在PS2上。原因是电脑方向盘本身没有一个固定的设定，使用者需要另外安装驱动程序才可使用。

2）需要另外供电？

答：由于目前方向盘都是使用USB，而电源可直接由USB线取得，故此无需另外供电。

3）有没有《GT4》的专用方向盘？（SONY造/合作/推介）

答：其实目前厂方公认的《GT4》正式方向盘就是由LOGITECH出品的“GT FORCE PRO”，它除了有极佳的手感，更可以像真正方向盘那样旋转900度。

4）《METAL GEAR》是否已经完结？小岛先生的下一部作品是什么？

答：其实《METAL GEAR》是不会完结的，就算小岛秀夫想让它完结，厂方也不肯。毕竟是个有销量保证的作品，因此会继续开发续作，不过小岛秀夫已明言以后的续集不会亲自编写剧本，只会担任监制。而小岛秀夫接下来会有什么新的作品，目前还要等厂方公布。

5）GBA以后还会不会有游戏推出，还是任天堂转向主攻NDS？

答：GBA以后当然会有游戏推出，其中一个原因是NDS可兼容GBA软件。其次是开发GBA游戏比NDS简单，而且GBA也没有停产，因此厂方仍会继续开发对应的游戏。不过话说回来，任天堂当然会主推NDS，故此GBA与NDS的软件比例会逐步改变是不争的事实。

6）PSP上是不是大都为PS2 GAME，如XBOX GAME有PC版一样？

答：目前的确有不少厂商会选择将PS或PS2的游戏通过移植的形式在PSP上推出，但相信这只是一个过渡期，原因是厂方要借此熟悉PSP软件开发与及为PSP软件群打好根基。不过你所作的比譬其实不太对，若是留意的话，其实Microsoft很少将ＸＢ游戏移植到电脑，至今为止由ＸＢ移植至电脑的游戏仅有《ＨＡＬＯ》和《RALLISPORT CHALLENGE》两款而已。

问题多了点，希望多多包涵！

皓非增仁

GT4旧车哪里找？

太郎：

我想知道《GT4》中怎样才可以拿到TOYOTA CELICA （TA22）那辆车呢？

答：你是指TOYOTA CELICA 1600GT （TA22）’70那辆吗？其实只要到旧车专门店就可以找到。但要注意由于每周都会更改售卖的车种，因此你不妨进入执照中心反覆选择项目后退出来耗时间。

GT4迷

机战OG2隐藏机体

太郎兄：

请问如何取得《机战OG2》里面的所有隐藏机体？谢谢！

答：以下是《机战OG2》所有隐藏机体取得方法：

ルトビルガー・L

一） 第19话《现れた“影”》在アラド与ゼオラ邻接前要击破敌方4部机体或以上。

二） 第26话《坏れた人形》完结之前，アラド的击坠数要超过50。

三） 完成前两个条件后，在第27话《红の幻想》中マイ会乘坐ビルトビルガー・L出战。要保证该机体HP高于40%，并且在4个回合里击破5部敌方机体。达成条件后可在27话结束后获得。

アシュエイヴァー

一） 在埃塞俄比亚路线第10话《樱花幻影》，月路线第13话《新生，圣十字军》，当エキドナ被击坠后，エキドナ会移动到ラミア。（移动时不会有对白）

二） 第19话《现れた“影”》时，ラミア曾和アクセル进行两次战斗。

三） 第24话《招かれざる异邦人（前编）》完结前，ラミア的击坠数要超过55。

四） 完成以上条件后，在第28话《乐园からの追放者》，ラミア会乘坐アシュエイヴァー出战。

ヴァイサーガ

一） 进入第二周目（任何模式）

二） 在埃塞俄比亚路线第10话《樱花幻影》，月路线第13话《新生，、圣十字军》，当エキドナ被击坠后，エキドナ会移动到ラミア。（移动时不会有对白）

三） 第19话《现れた“影”》时，ラミア曾和アクセル进行一次战斗。

四） 在第24话《招かれざる异邦人（前编）》完结前，ラミア的击坠数要超过55。

五） 完成以上条件，在第28话《乐园からの追放者》，ラミア会乘坐ヴァイサーガ出战。

ヒュッケバインMk-III・R

一） 在第18话《流星，夜を切り裂いて》结束前，レーツェル的击坠数要在35以上。

二） 获得第30话《武神装攻ダイゼンガー》的熟练度（4个回合内レーツェル到达目的地）。

三） 在第33话《会者定离の理》结束前，ブリット、クスハ、タスク、レオナ、リョウト、リオ的等级合计要在185以上。

四） 完成以上条件后，在第34话开始前根据分支不同取得的时机会有差异，ヒュッケバイン Mk-III・T会变成ヒュッケバインMk-III・R。选“アースクレイドル”会在第34话《热砂を热砂を越えて》开始前获得。选“宇宙”会在第36话《ルナティック・ドリーム》完成前获得。

ゲシュペンスト Mk-II・S

一） 在第33话《会者定离の理》结束前，カイ的等级在33以上。

二） 完成以上条件后，在第34话开始前根据分支不同取得的时机会有差异。选“アースクレイドル”会在第36话《眠れ，地の底に》完成后取得；选“宇宙”会在第34话《激震の宇宙へ》开始前获得。

CHARLES

日版DBZ3隐藏人问题

太郎兄：

您好，本人想知道怎样得到《DRAGONBALL Z 3》（日本版）的隐藏人物，谢谢了！

答：

孙悟空(幼年期)	DRAGON UNIVERSE选择布洛尼爆机
孙悟饭(少年期)	DRAGON UNIVERSE选择悟饭(幼年期)爆机
孙悟饭(青年期)	DRAGON UNIVERSE选择悟饭(少年期)爆机
超级塞亚人	DRAGON UNIVERSE选择选择悟饭(青年期)爆机
孙悟天	DRAGON UNIVERSE选择悟饭(青年期)击倒孙悟天
特兰克斯(青年期)	DRAGON UNIVERSE选择贝吉塔爆机
特兰克斯(幼年期)	DRAGON UNIVERSE选择贝吉塔击倒魔人布欧善
栽培人	DRAGON ARENA不断挑战直至那巴乱入将之击倒
力高	DRAGON UNIVERSE选择悟空击倒力高
基纽	DRAGON UNIVERSE选择悟空击倒基纽
弗利萨	DRAGON UNIVERSE选择悟空击倒弗利萨
撒旦先生	DRAGON UNIVERSE选择短笛，于魔人布欧篇与居住在水晶婆婆之馆近的撒旦先生谈话后前往中央都市
比迪丽	DRAGON UNIVERSE选择悟饭(青年期)，开始后前往龟屋东南面的小岛
人造人16号	DRAGON UNIVERSE二周目或以后选择无限，在那美克星篇结束后往天下第一武道大会会场附近平地与人造人16号相遇，然后前往西都
人造人17号	DRAGON UNIVERSE选择短笛将人造人17号击倒
人造人18号	DRAGON UNIVERSE选择无限爆机
基洛博士	DRAGON UNIVERSE选择乐平击倒基洛博士
沙鲁	DRAGON UNIVERSE选择悟饭(少年期)击倒沙鲁
小沙鲁	DRAGON ARENA不断挑战直至短笛乱入将之击倒
界王神	一)击倒悟天后往地图中央附近平地与贝吉塔战斗 二)击倒达普拉之前往地图北之山某处与贝吉塔谈话 三)打倒达普拉 四)巴菲迪宇宙船出现红点后往那里与被洗脑的贝吉塔战斗 五)前往最初与贝吉塔相遇的平原
达普拉	DRAGON UNIVERSE选择悟饭(青年期)打倒达普拉
魔人布欧(善)	DRAGON UNIVERSE选择悟空击倒魔人布欧(善)
魔人布欧(恶)	DRAGON UNIVERSE选择悟空击倒魔人布欧(恶)
魔人布欧(纯)	DRAGON UNIVERSE选择悟空击倒魔人布欧(纯粹)
欧布	DRAGON UNIVERSE选择悟空，在和魔人布欧战斗时成功以超元气弹将之击倒
古拉	DRAGON UNIVERSE二周目以后选择悟空，在那美克星和弗利萨战斗前显示三个红点时，去左侧的红点，将超级塞亚人贝吉塔击倒，之后古拉便会出现，击败他便能获得(注意若没有调查古拉的宇宙船便不会发生)
巴瑞克	DRAGON UNIVERSE选择悟空，开始后于塞亚人宇宙船取得
布洛尼	DRAGON UNIVERSE二周目以后选择悟空，击倒魔人布欧(纯)后再击败布洛尼
长发特兰克斯	输入密码"Doumos"、"umimas"、"enOmat"、"aseshi"、"mashit"、"a"
短笛	输入密码"Gahaha"、"Saikou"、"da!!!–"、"Saikou"、"nokibu"、"nda!!!"
悟空(天国)	输入密码"JaanaM"、"inna–! "、"Shinda"、"raMata"、"Aouna–"、"! "
悟空(超级塞亚人4)	一)DRAGON UNIVERSE选择悟空爆机一次 二)以悟空击倒布洛尼 三)于地图右下获得
贝吉塔(超级塞亚人4)	一)DRAGON UNIVERSE选择悟空以贝吉塔爆机一次 二)魔人布欧篇与孙悟空战斗前，在加林塔附近与界王神谈话 三)与魔人布欧(善)战斗后，往地图左上加林塔与界王神杰比度谈话 四)往地图右下的小岛 五)往西都去
悟吉塔(超级塞亚人4)悟空	一)以孙悟空击倒布洛尼 二)取得超级塞亚人4的SKILL 三)往西都去 四)悟天克斯胜利 五)与超一星龙战斗
悟吉塔(超级塞亚人4)贝吉塔	在SKILL SHOP(会员BLACK)获得
悟吉塔(电影版)悟空	DRAGON UNIVERSE击破一星龙后由悟空前进，会有受到悟天克斯挑战剧情，于战斗前获得
悟吉塔(电影版)贝吉塔	DRAGON UNIVERSE击破一星龙后由贝吉塔前进，会有受到悟天克斯挑战剧情，于战斗前获得
悟吉塔·悟空(耳环合体版)	DRAGON UNIVERSE选择悟空，悟饭被布欧吸收前获得
悟吉塔·贝吉塔(耳环合体版)	DRAGON UNIVERSE选择贝吉塔，悟饭被布欧吸收前获得
悟天克斯	在SKILL SHOP(会员BLACK)获得
一星龙	一)集齐七颗龙珠

	二)DRAGON UNIVERSE以悟空击倒布洛尼 三)在最右侧的岛取得超级塞亚人4的SKILL后，与布尔玛谈话 四)天下第一武道会取得悟吉塔的SKILL后与悟天克斯战斗 五)红点出现时去那里击倒超一星龙
界王神杰比度	一) DRAGON UNIVERSE二周目以后选择悟饭(青年期) 二)打倒悟天 三)打倒比迪丽 四)与F点的贝吉塔谈话 五)打倒达普拉 六)打倒被洗脑贝吉塔 七)打倒魔人布欧(纯粹) 八)往加林塔左上的小岛

祝身体健康

聪上

《摔角玫瑰》善恶变化条件

Hi太郎：

本人正在玩PS2的《摔角玫瑰》，由于在下不懂日文，在EXHIBITION MODE中遇上极大困难。请问可否刊登"善"和"恶"属性的中文解析？相信一定可以增加游戏的乐趣。

答：其实之前本刊已经介绍了《摔角玫瑰》，现在就告诉玩家全部三十个条件的具体取得方法。

编号	属性	条件	得分
01	善	成功做出一次或以上的KILLER MOVE后取胜	7
02	善	成功做出一次或以上的LETHAL MOVE后取胜	7
03	善	在不用武器以及不拣取武器的情况下取胜	7
04	善	在没有走到擂台外的情况下取胜	7
05	善	成功向对手使用三次或以上的俯冲攻击后取胜	8
06	善	在受到对手LETHAL MOVE、KILLER MOVE或H MOVE一次或以上的情况下取胜	10
07	善	比赛中曾得到五次或以上的观众欢呼	12
08	善	在对手的H指数于零的情况下取胜	15
09	善	在自己的H指数于零的情况下取胜	17
10	善	比赛中在不攻击倒地对手的情况下取胜	19
11	善	受到关节技时成功回避并取胜	20
12	善	比赛开始后于首次着地并取胜	22
13	善	比赛中着地后成功回避三次或以上情况下取胜	25
14	善	在没有奔跑或冲刺的情况下取胜	27
15	善	比赛中在没有按过一次R1键的情况下取胜	30
16	恶	成功做出一次或以上的H MOVE后取胜	7
17	恶	包括LETHAL MOVE、KILLER MOVE、H MOVE在内，以关节技令对手投降取胜	7
18	恶	在成功向对手使用五次或以上的武器攻击下取胜	7
19	恶	3分钟内赢得比赛	8
20	恶	在3分钟内成功做出LETHAL MOVE、KILLER MOVE或H MOVE情况下取胜	10
21	恶	在不使用LETHAL MOVE、KILLER MOVE和H MOVE情况下取胜	12
22	恶	在成功回避对手的LETHAL MOVE或KILLER MOVE情况下取胜	15
23	恶	在成功回避对手的H MOVE情况下取胜	15
24	恶	在对手观众欢呼时作出一次或以上的攻击情况下取胜	16
25	恶	以关节技令对手头、身体、手或脚其中三个部位于处DANGER的情况下取胜	18
26	恶	在成功五次或以上做出回避技情况下取胜	20
27	恶	在不让对手取得观众欢呼的情况下取胜	22
28	恶	在只攻击对手头、身体、手或脚其中一个部位的情况下取胜	27
29	恶	在成功全部做出LETHAL MOVE、KILLER MOVE或H MOVE情况下取胜	27
30	恶	在不受任何伤害的情况下取胜	30

JONATHAN

只有行货版GT4有BUG

太郎兄：

据说行货版GT4有BUG？我想问一下英文版或者日文版有没有这个问题呢？因为我想再买另外一个版本，毕竟玩了那么久结果却不能达成100%完成度真的很惨呀。

答：据我们所知，只有行货版才有以上问题，日版的《GT4》是没有任何BUG的，可以放心。

伟仔

天籁之音

文：Ryudo

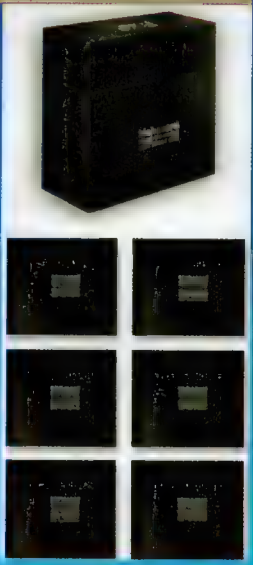
最近发售了不少出色的CD和OST，这是让Ryudo最兴奋的事情。尤其是下面介绍的《biohazard SOUND CHRONICLE —BEST TRACK BOX—》，里面几乎收录了所有biohazard的BGM，尤其是最近从朋友那搞来了一台NGC，且把所有的《biohazard》都玩了过后，觉得这套CD变得更有收藏价值了。Ryudo对这些原版CD可是很舍得花钱的哦！以致现在还是"三无人员"，希望店长能多给些稿费搭救一下可怜的我吧！哈哈！（店长：做梦！不好好做稿费也不给！）那么继续本期的CD介绍吧！

本期注目CD

Capcom　　OST

biohazard SOUND CHRONICLE —BEST TRACK BOX—

推荐度 ★★★★★



发售日：2005年3月9日

发行商：SonyMusic Entertainment

售价：8190日元

如果你是《biohazard》的Fans的话，这套在3月9日发售的CD套装肯定能让你的疯狂。先不说这套CD的包装如何精美豪华，光是里面收录的《BIOHAZARD 2》《BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE》《BIOHAZARD —CODE:Veronica— 完全版》OST，甚至是NGC上的《biohazard》、《biohazard 0》和刚发售不久的《biohazard 4》OST都收录在内！可以说是完全[illegible]。而且于8190日元（[illegible]）这个价钱来说，[illegible]OST真是够划算！[illegible]

海贼王　　ABLUM

ワンピース キャラダンカーニバル

推荐度 ★★★★★

发售日：2005年2月2日

发行商：avex network

售价：2980日元

《海贼王》这部动画无论是过去还是现在都一直受到广大动漫Fans的喜爱，除了因为该动画的剧情热血外，另一原因是每位帮角色配音的声优们都十分敬业。于是在每年，这些声优都会以游戏中的角色为题材，推出一连串的单曲。这张《ワンピース キャラダンカーニバル》一共有两张CD，里面收录了[illegible]，[illegible]到他的声音。尤其是《ウィーアー!7人の麦[illegible]》[illegible]

推荐CD

KOKIA　　SINGEL

dandelion

推荐度 ★★★★★

发售日：2005年2月23日

发行商：Victor Entertainment

售价：1155日元

KOKIA虽然在日本并不是太有名，但她的每一首歌曲几乎都是得到Fans认同的。这次推出的《dandelion》也是发挥了她一贯以来的高音演出，极具魅力。另外她这首歌的MV版是用另一种配乐演出的，十分有民族特色。

火曜飞　　SINGEL

天国の记忆

推荐度 ★★★★

发售日：2005年2月23日

发行商：SonyMusic Entertainment

售价：1223日元

这位来自韩国的歌手在为《真名法典》演唱了主题曲《Fly again》后人气急升，于是在最近继续推出第2张单曲《天国の记忆》。虽然他的日语发音依然是有点怪异，但配合忧伤的音乐依然十分动听。

Bandai　　OST

ドラゴンボールZ3 オリジナルサウンドトラック

推荐度 ★★★★

发售日：2005年3月2日

发行商：SonyMusic Entertainment

售价：2940日元

在影山ヒロノブ推出了主题曲的单曲后不久，游戏的OST便紧接着推出。不过比起单曲来说，这张OST的确要比较划算得多。因为两张CD既收录了主题曲，还收录了《Twist of Fate》和《Expectation》这两首BGM的混音版。

Falcom　　ABLUM

The Songs of Zemeth -Ys VI Vocal Version-

推荐度 ★★★★★

发售日：2005年3月17日

发行商：SonyMusic Entertainment

售价：2800日元

Falcom作品的音乐一贯都比较出色，这次的演唱版乐曲把游戏中经典的BGM变得更加动听。现在购买该CD还附送一张无人声版的CD，另外还会收录《伊苏》最新作和《英雄传说6 天空的轨迹2章》的预告片。

救世主重生计划!

"《北斗之拳》系列"至今曾在多种媒体上出现，包括漫画、文库、动画、游戏软件、模型、弹珠机等，同样受到各阶层人士的欢迎。今天，以《北斗之拳》为题材的全新制作计划已经展开，内容是预计从2006年至2008年的3年间，推出以全5部构成的《真·救世主传说 北斗之拳》，其中包含剧场版电影及OVA。下列是各部作品的简介。顺带一提，在第一部的剧场版《拉奥外传 纯爱篇》里面，主角健次郎将会由著名演员阿部宽配音，新角色"莉娜"由人气漫画家北条司先生设计，配音员是柴蒌ユウ。

北斗の拳

真·救世主传说 北斗之拳

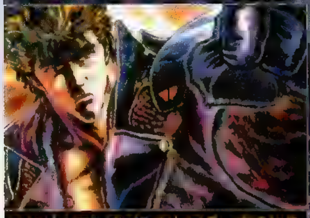
第一部
2006年春
电影剧场公开(全国东宝系)
北斗之拳《拉奥外传》纯爱篇

第二部
2006年秋
OVA发售预定
北斗之拳《拉奥外传》激斗篇

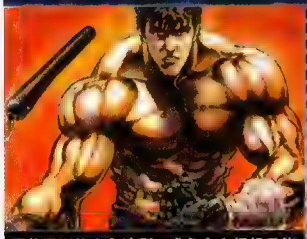
第三部
2007年春
电影剧场版公开预定
北斗之拳《尤莉亚传说》

第四部
2007年秋
OVA发售预定
北斗之拳《多奇传说》

第五部
2008年春
电影剧场版公开预定
北斗之拳《健次郎传说》



"《北斗之拳》系列"起初只是一套武打类型的漫画作品，想不到会变成经典名著。



原著漫画的主角造型，难免令人想起已故的武打巨星李小龙。

主人公健次郎的胸口有7处伤痕，也成为了这位救世主的标记。

"《北斗之拳》系列"在以往的岁月中曾多次被改编成动画片。

STAFF
监督：高丸雅隆
原作：武内直子
剧本：小林靖子
摄影：小林元
音乐：大岛ミチル
出演：泽井美优、梨草、北川景子、安座间美优

在新作中月野兔再度登场，本次她将会担当多少戏份呢?

美少女战士 水手月亮 Act.ZERO SAILOR V诞生!

SAILORMOON Act.ZERO

~SAILOR V 诞生~

SAILORMOON系列前传作品登场!

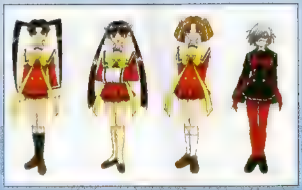
继去年11月发售的OVA"Special Act."之后，《美少女战士》真人版系列再有另一部OVA作品推出，新作名称是《美少女战士 水手月亮 Act.ZERO SAILOR V诞生!》，相信各位一看标题便会估计到本作的剧情将围绕着人气偶像爱野美奈子而发生。"Act.ZERO"的故事发生在电视版第一集"Act.1"之前，也就是SAILOR V与礼服蒙面侠对决发生前……本作暂定在2005年3月5日上市，价格是6,090日元，片长30分钟。

STAFF
原作：もりしげ
监督：藤本义孝
系列构成：水越保
人物设计：渡边浩二
总作画监督：山本正文
色彩设定：佐藤秀一
美术监督：铃木惠美
音响监督：饭冢康一
PRODUCER：大宫三郎

Koi Koi Seven

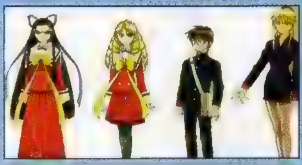
作品简介

月刊《CHAMPION RED》内连载中的人气漫画《Koi Koi 7》，现已决定改编为电视卡通片。作品故事讲述主角田中哲朗是一名普通的男子高中生，盼望过着平凡的校园生活，然而在他转校来到全女生的"五光学园"之后，却不断遇上常理难以解释的事情。与此同时，6名神秘少女突然出现，她们自称是维护世界和平及守护哲朗的美少女战队"Koi Koi 7"，究竟在田中哲朗的身上发生了什么事呢！？



饭田桥和子、浅草桥中子、水道桥洋子、アスカ ヤヨイ

铃鹿アキヲ、猪饲ヒフミ、飞鸟ヤヨイ、风祭サクヤ、月读ミセビ、蝶野オトメ



东和野ミヤ、屁粪葛の君、田中哲朗、花皇ヲリエ

这一段时间播映了不少动画，有一些是以素质及剧情见长，而有些则是完美商业运做的代表，但不论出于何种原因，这些拥有极高人气的动画，其共通点就是成功地塑造出充满个性的角色。

飞跃巅峰2

诺诺

Waitress Ver.

作为1988年GAINAX巅峰之作的正统续作，《飞跃巅峰2》确实带给了我们相当多的惊奇。比起更具科幻风格的世界观以及风格变化明显的人物设定，相信最吸引人的应当就是故事的主角，活泼开朗，又带有些傻气的诺诺。这款出自著名原型师樱坂美纪之手的作品，将OVA第一话中出现的服务生版诺诺完美再现了出来！这款作品在今年的“WF”上一亮相，便马上成为了众人追捧的话题作。

种类：手办
发售：2005年2月
售价：12,600日元
尺寸：195mm（1/8）
原型：樱坂美纪
出品：Web Be-j

Robot Animation HeroineS DX
GUNDAM SEED DESTINY

如果说要评选近年来最成功的商业片，持续保持高人气的“《机动战士高达 SEED》系列”绝对是排得上号的。暂且不去管它想把“高达”引领到一种什么境地，也不要去理会各个方面对它做出的种种评论，有一点是不能否认的，那就是这部作品在塑造人物方面还是有很高造诣的。单从“SEED 系列”角色的各种模型推出种类与数量上就能够体会到。这次，就向大家介绍最新推出的 3 款以“DESTINY”人气角色为原型制作的涂装完成品。

露娜玛丽亚・霍克

作品通过简洁的动作将露娜玛丽亚充满活力与朝气的性格表现了出来。值得注意的是作品对制服的表现很是到位。

丝黛拉・露茜

因为被强化的关系失去了记忆，而脸上也总是显露出疲倦、迷茫的表情。右肩、右臂、倾斜的身体与右腿组成了完美的曲线，而作品对特殊部队制服的表现也很出色。

美玲・霍克

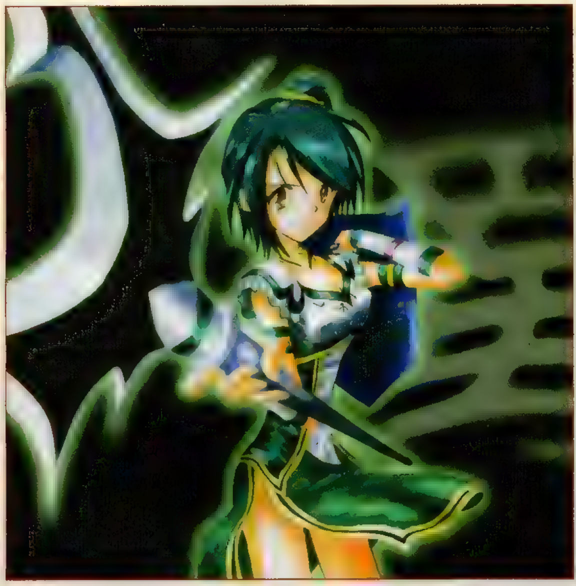
露娜玛利亚的妹妹，在密涅瓦上负责MS的通信管制。与其他两人的短裙相比，美玲的标准制服裙别具魅力。头上的帽子是可以单独取下的。

DATE
种类：涂装完成品
发售：MegaHouse
售价：各 3654 日元
尺寸：190mm（1/8）

G画廊

武汉 俞翔

◀一直以FTG类游戏中人气角色为主要题材，并以写实画风见长的俞翔玩友这次的稿子比较“另类”。作品把《杰克》系列那种标准的美式卡通风格再现得非常不错，尤其是人物的表情刻画得很到位，原作的两位主角跃然纸上。不过背景的地球处理得太“实”，影响到画面的层次感，希望作者注意。



杭州 阿修兰

◀曾经以“机器人MM”系列画稿给大家留下深刻印象的阿修兰玩友这次给大伙带来的依然是MM，不过题材方面却紧跟流行趋势，没错，罗丽版的星彩是不是别有一番风采呢？（SEED：“最近罗丽党盛行，世风日下啊！唉……”）

武汉 孙溪

▶据说《EVA》已经10年了（店长：“据说？这可是《EVA》啊！鄙视你！”），我们的孙溪玩友投来一张明日香以示庆祝。依然是山泉般清新的画风，依然是柔和淡雅的配色，带给我们的依然是一流的视觉感受，不过，画面枕头上那个网址，我实在是登陆不能啊……

深圳 陈耀绚

◀一张很有“吉祥物”感觉的“游戏兔子”。角色的前卫造型显示了作者的想象力，而兔子皮肤质感的表现也是作品的亮点，不过裤子的处理方法与画面的整体风格有点脱节，算是作品的小瑕疵。加油，期待你更好的作品！

▶一幅很有争议的画稿，8位小编包扩苍刃本人在内有6位认为画中人物是《恶魔猎人》系列的主角但丁，而作者艾博凯玩友称本画稿是《恶魔城》的同人作品。不过争议归争议，作品本身还是显示了作者在人物面部刻画上的功底，此外上色笔法也是作品的特点之一，不错的作品。

昆明 艾博凯

天儿热了，曾经在学生时代习惯在宿舍赤膊上阵……玩游戏的苍刃走在华灯初上的街头，迎着已有些须暖意的微风似乎又嗅到了那份青春的气息，结果竟然不由自主地大喊了一声！结果可想而知，在路人异样的目光中，苍刃找到了久违的那份畅快。

近来354像感冒一样流行，OURSHOP想回避相关题材都难啊……

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码:518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“gamewind@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP
选美
哇，最近354好流行啊！
是啊，帅哥靓妹一大堆，自然受欢迎啦！
对了，这些角色里面，你最喜欢哪个啊？
我啊？我最喜欢貂禅啦，那可是中国古代四大美女之一呢！
我是说男性角色啊！美女自然要看帅哥啦！
那应该是诸葛亮吧？我喜欢聪明的男孩子！你呢？
当然是拥有雄才大略的曹操啦，他好有气质呢，而且还会写诗，这样的伟丈夫现在太难找了！
什么伟丈夫啊？二位姐姐谈什么呢？
告诉姐姐你最喜欢的354角色，男女不限！
应该是祝融吧！
啊？原来你的品位这么独特？
不是啦，你们不觉得小麦色的皮肤才意味着健康吗？
什么！？你个小坏蛋，你这是在拐着弯骂我们俩的肤色不健康啊！
MASH也是一时糊涂。二位姐姐多担待！要我说最可爱的女性角色当属孙尚香小姐。清爽的短发、娇俏的面孔再加上干练的气质，多么具有时代特色啊！其实YUNA姐就是这类型，难怪您哪会那么受帅哥欢迎啊！
讨厌，不要说出来嘛！
说起来月英也不错啊，长发披肩，武艺超群，活脱脱的巾帼英雄，我很欣赏她，其实杰西卡跟她倒是挺像的。
SEED大人，您老怎么也变得这么油腔滑调啊？
快算了吧！他们那嘴，你们俩敢相信他们？把你们卖了你们还帮着数钱呢！
依我看，354中最“正”的女性角色，绝对非甄姬莫属！尔等容我慢慢道来……曹植曾作《洛神赋》，文中形容洛神之美的名句被后人广为传诵。
东晋著名画家顾恺之更有根据此文所创《洛神赋图》流传后世。而这位令古往今来多少文人墨客魂牵梦绕的洛水之神，原形正是我们的甄姬姐姐啊！想想她的受欢迎程度吧！

原来甄姬姐姐这么厉害啊！难怪上期杂志你坚持一定要选她来做封面女郎呢！
既然你对游戏中的美女研究得这么透彻，那么对于那些帅哥，你怎么看呢？参考一下您老的意见，也好作为选择下一任男朋友的标准。
那无疑是赵云了！别的不说，光片头动画中那乱军丛中取上将首级的胆色就够你们为之尖叫了吧？再加上睿智的头脑与英武的外表，完美男人大抵也就如此了吧？
有点道理，不过这样的男人好像很难找了啊！
要说美形的话，我喜欢更美形一点的。那位“让我们华丽地、幽雅地……吧”的那位叫张什么来着？
你是说张姐姐？我最喜欢他了，男性之美和女性之美的完美结合啊！
聊什么呢，这么热闹？
我们在讨论354最喜欢的角色呢店长您最爱谁啊？
这一作的话，当然应该是星彩啦！美貌与智慧并重，重新定义了美女的概念，能不讨人喜欢吗？
呵呵，看来大家都能在游戏中找到各自喜欢的角色啊！这就是游戏成功的原因之一吧！
恩，角色魅力带来人气和销量，很成功的策划啊！
不知道那些精美的人物原画哪里能够找到啊？我好喜欢上期那套卡片呢，不过可惜人物不全。
哈哈，告诉大家一个好消息！我们很快就会推出《真·三国无双4 原画珍藏宝典》，里面有所有角色的原画、CG造型、生平介绍和历代游戏OST 精选CD等。到时候你们俩就和我们的读者一起大饱眼福和耳福吧！
是吗？大期待啊！店长，您真的太好了，我们爱你！
店长，陪我去逛街啊！
是谁的唇印，你今天不说清楚休想活着离开这房间！！

游戏风编辑组与《GAME WEEKLY》紧密合作
努力为全国玩家打造精品游戏杂志

读编漫话

终日感觉眼睛胀痛的店长的话

物极必反。

短短的4个字的确是太精辟了！店长最近由于不关注自己的生活作息时间，不关心自己的健康问题，终于遭到了报应。不良后果之一是每天上班后一打开电脑，看着屏幕不到10分钟就感觉眼睛胀痛，甚至有时候有流泪的迹象，搞得其他小编纷纷前来慰问，实在惭愧！不良后果之二是吃任何东西都没有了味觉，30元的超级大餐与5元的经济快餐吃起来是一个味儿，好像吃饭是例行公事一样。不良后果之三是睡眠质量紊乱，如果这要让老家的母亲知道的话，一定又会说那句经典的老话：该睡的时候你死不睡，不该睡的时候你没精神，你作死啊！

之所以产生以上的3种不良后果，正是因为近期店长玩游戏没有什么节制。希望广大读者能够引以为戒，愉快地度过属于自己的健康的游戏生活。不过如果哪位读者好奇，想知道店长为什么玩的这么疯狂的话，那么店长也很乐意告诉大家答案。事件的起因还要从店长今年回家过春节开始说起。某一天眼看着就接近大年三十了，原本打算晚上好好洗个澡，在家舒舒服服过大年的店长却发现突然停水了，于是乎更感觉浑身瘙痒，非要洗澡不可。最后找到了老同学的家属院，买了张票进了公共浴室。可能自己已经有近10年没进过公共浴室了，忽然之间觉得什么都好奇，特别是看到搓背的师傅竟然多达10余个！之后纯粹因为好奇而请了一位师傅给自己搓背，那师傅真是好手艺、硬功夫，让店长感觉像蜕了层皮似的！但令人惊奇的是这名师傅的相貌在店长的眼中非常像一位游戏中的人物，但店长却一时怎么都想不起来了……转眼见《真·三国无双4》已经发售了，店长也终于回到了自己的工作岗位上。进入游戏之后，店长的谜题终于解开了！原来那位搓背师傅就是曹仁啊！而曹仁的无双乱舞在店长眼中更是像极了搓背神功，每逢碰到敌武将，店长总喜欢不自然地跑到其背后发动"搓背神功"，太爽了！有时候玩得兴起，口中还不断地重复着搓背师傅的口头禅：耶，还真去灰呀！（指攻击力高的情况下，削减敌武将的体力很快）【樱子：这个人真是俗不可耐！店长：搓啊！】

▲摘下头盔俨然就是澡堂的搓背大叔。

每期开篇前的大废话到此为止，要进入正题了。（店长咳嗽了两声，放下了手柄平静地说道）

3月AB合刊与4月A杂志均受到了读者的好评，不过也恰恰暴露了杂志中的许多问题。本次选登出来的读者来信中就有一些是反映这方面问题的。店长也希望在"读编漫话"中借此给广大读者一个明确的答复。

店长，各位小编好！

这次我是第2次给你们写信了，上次的信估计已经"沉入大海"了。

首先为GW一周岁送去迟到的祝福！看了这么多期杂志（2004年3B至2005年3AB），感觉确实是有了一些进步，但是始终缺少一些人文气息。就以前而言，"太郎天地"的确是给予了GW一点可读性，但是你们却没有为这个栏目定好位，"太郎天地"到底是GW的情报评论呢？还是属于玩家对业界的评论呢？可能有一部分读者会和我一样有同样的疑问吧。还好你们已经把"太郎天地"定为GW的新闻主题评论，这个大概是众望所归吧。

接下来我想对3月AB合刊作出几点评价：

配图问题：这个错误有点令人气氛。你们在"热门视点"中竟然把微软与任天堂的相关图片搞颠倒了，希望负责配图的美编要注意一下。（当然反省更好）

错字：我想这个问题近期有蔓延的趋势！比如本期的《勇者斗恶龙Ⅷ》的剧情小说简直是"错字横飞"、"别字满场"啊！特别是剧情到后半部分时特别突出！（有明显的赶工痕迹，严重影响了喜欢这款游戏的玩家在阅读时的心情）请你们务必要遏制这种现象！

旧攻略与补完。这期攻略的关键词似乎是"结婚"，至少我看到有3篇攻略都有怎样在游戏里追女孩的心得研究，这似乎在告诉我们长大后一定要成家立业呢。（笑）从这一点看来，体现了GW的一点特色呢，希望各位小编能够有更多的奇思妙想！

想乘坐v高达的人

对于读者的意见，店长向来都是非常欢迎的。特别是那些能够细致地为杂志找出错误的玩家，更是难能可贵啊！就像这封来信的读者所提到的那样，我们杂志中的错误也是客观存在的。在想出具体的办法解决之前，店长感觉最重要的是培养编辑们认真负责的态度，只要有诚意，错误就会一天天减少的。目前编辑部正在倡导学习之风，文编与美编工作配合显得尤为重要，希望每一期看过我们的杂志的读者朋友们，都能够积极地为杂志找错误，帮助并鞭策我们尽快成长。

店长，您好！

好久不见！已经离我们远去的春节大家一定过得很快乐吧！转眼间，《游戏风》已经出了第2本合刊了，入手之后还真是充实感倍增呢！但杂志内容份量多了，随之出来的问题也更明显了。首先在“游戏时刻表”中，XBOX的部分游戏厂商被色块压住了，没看到。还有《恶魔猎人3》的攻略，在第65页对付BOSS GIGAPEDE的攻略中提到了配图，而文字中却偏偏没有配图，令人非常奇怪！不过说归说，这次的剧情攻略写的还是很有意思的，我很喜欢。

好了，问题说完了，接下来是我的一些建议。①我认为应把“情报网络”的主打新闻放在头条，并加以“注目”的字样，以示提醒。不要送是千篇一律的像豆腐块似的平均分割，要有主有次才好。②我感觉“攻略特工队”最好能以ACT和AVG为主，而“大攻略”则以RPG、SLG以及SRPG为主，因为这些类型的游戏往往都需要大量的文字、剧情介绍以及复杂的系统解说，也许更能让读者体会“大”字的含义吧。这样在攻略的游戏类型与内容上可以区分开的话；也能方便读者查找。而前面的“初心锦囊”可以在游戏系统介绍之后加入一些小编们初次体会此游戏时的心得感受，以随笔的形式写出来。其实你们对此游戏的印象如何，将直接决定玩家们是否去玩该游戏。毕竟杂志还是要以“可读性”为主啊！而此类文章也正是《游戏风》目前所欠缺的。③贵刊可以增加一些二线游戏的、推荐。像你们上次合刊预告中的“PS2被遗忘的经典佳品”怎么不见了？把这个栏目放在“读编漫话”里也可以啊。④还有可以拍一下编辑部里发生的趣事（恶搞与BT均可），别小看这一举动，它可以借此来增加读者对“读编漫话”的亲切感，拉近与读者之间的距离，同时又可消除一些人对各位小编“常年栖息”之处的假想。（呵呵）

哦，对了，我非常喜欢这次的“非常精品推介”与“日本游戏2004年广告荟萃”这两篇文章，都非常养眼啊！在此小弟还有一个请求，虽然这期附送的CD很好，但我更想来一张节奏激烈点的CD，比如《超能力战士》、《疯狂出租车》等游戏的主题曲，这些既劲爆又让人热血沸腾的歌曲真的不错，很符合年轻人的口味的。

以上就是我的一些反馈意见，如有不合理之处大可一笑了之。最后祝贵刊在新的一年里越办越精彩，销量节节升，我也会一直支持你们的。

鲍鲲

关于“攻略特工队”与“大攻略”的划分界限，其实店长认为并不应该以游戏类型来分。就目前的状况来讲，“大攻略”中所包含的游戏攻略多以连载为主，而“攻略特工队”中的攻略都是近期最热门的游戏，并且我们也尽可能地希望版式更美观一些，让读者感受到与以往不同的变化。

在“初心锦囊”中加入相关游戏的心得评论这一主意非常好，我们正在尝试着去做，并希望认同这种做法的读者们能够多提意见，将其定义为“初心锦囊”的一个特色。而“PS2被遗忘的经典佳品”只不过是一个总结性的口号，如果仔细翻翻3月AB合刊的话，将不难发现我们所推选出来的《太阁立志传》、《维纳斯与布雷斯》、《GGXX》与《霸天开拓史》这样怀旧游戏攻略，而这些游戏本身也是非常经典的，只不过因为名气的问题，而没有多少玩家去尝试过，我们希望大家在热门游戏玩多了的情况下，也能够静心去体会一下这些游戏，说不定你就能找到新的乐趣啊！

真·三国无双4原创音乐集曲目

1.OPENING—DW S2H MIX【开场曲·三国篇】	14.BREAKTHROUGH【长坂之战序曲】
2.BRANDISH！！！【游戏选择画面曲】	15.DANCE MACABRE【急袭序曲】
3.HIS WAY【诚实之武者】	16.RUN，RUN，RUN【危机一发】
4.THE MAN NAMED DRAGON【勇猛之武者】	17.FINISH THEM OFF！【赤壁之战序曲·炎上】
5.INTELLIGENT BOYS【知略之武者】	18.SMILELESS【我军劣势序曲】
6.HI DEAR【快活之武者】	19.PERSISTENT FELLOWS【赤壁之战序曲·追击】
7.THE BLOSSOMING SEASON【女性之武者】	20.SUPERIOR—DW S2H MIX【我军优势序曲】
8.ROCKS，PEBBLES & SAND【天命之武者】	21.THE ELEGY OF THE BATTLE【原创片头·武将篇】
9.ANCIENT HEROES【黄金之乱序曲】	22.GREAT RED SPIRIT【合肥之战序曲】
10.THE BRINGER OF WAR【虎牢关之战序曲】	23.GLOOMY SHADOW【樊城之战序曲】
11.THEME OF LU BU—DW S2H MIX【吕布登场序曲】	24.FATE CORRODES ME【夷陵之战序曲】
12.THE AWFUL NIGHT【官渡之战序曲】	25.DUAL NRG【合肥新城之战序曲】
13.SWORDEMEN IN THE PLAIN【行军序曲】	26.CONDENSED【五丈原之战序曲】
	27.THE KING OF SADNESS【白帝城之战序曲】

读者留言板

★个人感觉GW的最大问题还是可读性太差，3月AB合刊光是游戏攻略与研究就占了130多页，超过了总内容的半数，平时也有45至50页。就算对于一本以攻略为主的杂志来说也太多了，如果再这样下去，建议店长把封面上的TV GAME专门志改成TV GAME攻略志得了！其实现在要看攻略和新闻大可去网上查找，而买杂志的优势在于可以和编辑们产生互动，GW在这方面就做的不太理想，感觉GW小编在杂志中出现的机会很少，有的甚至感觉不到他们的存在。而怀旧的内容是受到读者普遍欢迎的，让小编们轮流负责做他们喜欢的经典游戏回顾，一来填补了杂志在这方面的空白，二来能让读者对小编有更加深入的了解，两全其美！

法修史丹比特

店长：GW的小编已经在向这个方向上努力，时间会见证我们的成长。

★我很喜欢看游戏制作人访谈的相关内容，这样可以提高杂志的可读性，而近期这方面内容好像少了许多。另外，非常期待“怀旧长廊”再次复出！

RIKI

★GW应该把握住自己的特色，那就是质朴！太浮躁的东西已经被别人嚼烂了，那么GW就不要再做。发扬自己的优势，让攻略成为你们的卖点，新作介绍成为你们的招牌！我想，吃惯了龙虾的人会想回味一下窝头的味道的。

小点心

★希望游戏风杂志以后做RPG游戏攻略时，要把系统菜单、道具效果说明能够表述的详细些。举个例子：去年《勇者斗恶龙V》这款游戏攻略，你们只介绍了在某某地方有什么物品和道具，但物品是用来干什么，道具有什么效果却没有描述出来，希望以后再做RPG游戏攻略时，一定要把游戏中所涉及的道具、防具、武器列表刊登出来，并加以效果说明，这样的攻略才算完美啊！

某读者

店长：我们会尽可能地向这个方向靠拢的，不过要想真正做好RPG攻略，那可是一个大工程啊！以目前的编辑人手来看，假设抽出两名小编去做一款RPG大作的话，那已经是奢侈的不能再奢侈的事情了！

★“东瀛采风”一定要继续啊！除了“OUR SHOP”和“非常精品推荐”等栏目以外，这可是很能吸引读者的（至少我是这样，如有SQUARE ENIX的游戏制作人访谈，我每期必看）。“欧美看台”也是昙花一现，期待它的“死灰复燃”。

醉中幻想

店长，您好！

我并非贵刊的忠实读者（当然也不是其他杂志的忠实读者）。我已经24岁了。

什么年龄就应该做什么年龄的事，这句话非常适用于我。我的工作很忙，下班后精疲力尽，每天最多只玩1到2小时游戏。这种方式使我不能关心更多的游戏，也只买一些倍受好评的大作。比如《真·三国无双4》、《铁拳5》、《GT4》等。所以贵刊的大作连载方式是我最喜欢的，这样更详细、更完整。尤其是一些RPG游戏，因为我不懂日文（相信绝大部分读者都不懂日文），很需要全剧情攻略。其他杂志都是一期完而很少有详细的剧情攻略。还有其他一些游戏，比如《GT4》、《决战Ⅲ》等也都需要大篇幅的详细攻略，这样要一期刊完就只能大幅度缩水了，所以攻略连载是我最喜欢的方式，也是贵刊最大的特色。当然，既然连载就一定要求高质量，务求面面俱到、尽善尽美，希望你们能始终保持。

还有一点，千万不要听信某些读者“关于小编与读者的栏目还是偏少”的这方面意见。“GW信箱”、“OURSHOP”、“读编漫话”已经足够了，什么“编辑趣味讲座”实属多余。我就是被其他游戏杂志中的大群编辑讲他们杂七杂八的生活琐事恶心的够呛。当然这种栏目对于崇拜编辑的小读者们还是有吸引力的。但是对于大学生、已工作的青年人来说，看多了就会觉得恶心。因为我们都是同龄人，你想，听同龄的一群搞文字工作的小男人谈他们的八卦，那是一件多么糟糕的事情啊！

写这封信的时候我拿着4A这期，封面封底都很精彩，美女永远都是有杀伤力的，很多没有打算买这期杂志的人也许看到这样的封面封底都可能会掏钱呢。这一点值得发扬光大。

以上是我的一些看法，虽然代表不了大多数人，但至少代表了我周围及和我同年龄的那一群人。游戏杂志真正吸引我们的是高质量的新闻、攻略，文笔要好并且没有错别字，这些能帮助我们顺利完成游戏，并且体现出了你们的编辑水平及工作态度。就目前来讲，《游戏风》令我满意的。

这时第一次给杂志写信，说明它有触动我的东西。请你们看过之后给些意见，让我觉得自己不是在浪费时间即可。

小羊咩咩

从某个角度来说，店长如果不是一名游戏杂志的编辑，而选择另外一份工作的话，每天的游戏时间说不定还没有那1到2个小时呢！就目前《游戏风》所选择的游戏攻略来讲，都是相对系统与流程都较为复杂的游戏。这也间接导致了本刊读者层的平均年龄可能要比国内其他同类杂志的读者要大一些。如果不是碰到节假日的话，店长觉得每天游戏时间能超过4个小时的读者恐怕不多吧。关于“连载攻略就一定要求高质量”这一意见店长非常认同，我们最不希望看到的就是把“垃圾攻略”一期又一期地连载下去，那样根本就对不起读者所付出的那9.8元钱。有时候看到有的读者批评连载过长，又有人喜欢这类连载形式的详细完整，真的让店长很难取舍，因此近期每会碰上可能需要连载的游戏攻略，店长都会非常慎重的。希望广大的读者能抱着宽容的心态给我们提意见，以便店长与众小编能够更加十拿九稳地为大家提供优质的攻略。

樱子答疑

读者：我按照上期的《真·三国无双4》攻略来拿武器与道具，但有几种怎么也拿不到，一定是你们弄错了！快点投案自首，把问题交代清楚吧！

樱子：这位读者请息怒，这一定又是店长他们不专心工作造成的不良后果，还要我给他们背黑锅，真是太可气了！以下将更正几种武器与道具的取得法。如果哪位读者还是无法按照杂志中的取得条件而达成目的的话，可以发电子邮件来查询，我们会尽快帮助解答的（注意有一些武器的取得法有时间限制，但因官方未给出，所以不能作明确的说明）。另外，道具“虎轮”的取得关卡为南中争霸战（南蛮军）；道具飞电蹬的取得关卡为官渡之战（魏军）。我们对此深表歉意。

曹仁	夏侯渊	甘宁
条件①击破孙权前，除了关羽和刘备及其配下副将以外，其他所有武将（包含副将）全部解决。②等孙权出现后，立即将其击破（可不击破孙权的副将）。③10分钟内完成上述条件贵重品发现。	**条件**①当庞统叛变后击破庞统。②发现祭坛之后，等曹丕发出击破诸葛亮的命令后，击破诸葛亮阻止借东风事件成功。③快速击破黄盖阻止火计成功，贵重品发现。	**条件**①击破凌操与凌统，顺序不限，最好是先击破凌统。②2分钟以内完成上述事件，便会发现贵重品。

店长の调查

1. 您看过本期杂志后，感觉最好与最差的文章是哪一篇？
2. 您认为本刊在近期内需要加强的是哪方面的内容？
3. 请列举近期内（4月至6月）您最关注的游戏。

最新邮购信息

目前有少量的《科学时代·游戏风》2月A、2月B和4月A可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册9.8元（含邮费）。

#店长生活在一个没有春天的城市。前几天还是阴雨连绵，脱了毛衣就直打喷嚏，可现在已经热的要穿短袖T恤了！更令人受不了的是蚊子已经肆无忌惮地在深夜时分向店长展开疯狂的进攻！由于店长是B型血，也正好吻合了总是吸引蚊子的传统理论。但凡害虫的生存能力总是特别旺盛，基因突变的能力也与日俱增，人类更进一步地开发出新药，害虫就没经过几代便产生了抗药性，于是就这样恶性循环下去，人类把自己的生存环境也搞的像化工厂一样！想到这一层，店长也就心安理得的让蚊子咬两口吧，索性感觉也不怎么痒了……

#美编工作的电脑硬盘容量加大，这本来对工作是一件好事，但天生喜欢歌唱的YUNA却非常巧妙地运用了这一点——下载了很多的歌曲到电脑的硬盘中，每每觉得灵感枯竭的时候就喜欢随着耳机中传出来的动听歌声哼上几句，但无奈近期加班频繁，灵感耗费得太快（YUNA自称），她经常在皱起眉头的那同一秒内开始唱歌，其演唱水平可见“OUR SHOP”第6集——TWINS夜半歌声，有种令人浑身脱力，并感觉似乎有个女鬼就在自己脖子后面吹凉气！店长因为就坐在YUNA对面，因此才深受其害，简直苦不堪言啊！

#樱子最近专心到夜校上课，据说是在补习法文。法国这个城市在店长的脑海中就是浪漫与狗屎的混合体，法国人喜欢在酒吧里一耗就是几个小时，比如一杯不到50毫升的美酒往往可以在卿卿我我的谈资中仅仅消耗了10毫升就过了4个小时！而法国人把自己的宠物犬带到街上也可以让其任意随地大小便！那真是一个遗忘了时间的自由国度啊！

本期的读者意见中，有一部分是来自于levelup论坛的，这些建议因为时效性强而又很有针对性，店长才感觉非常有价值的。如果《游戏风》读者平时有条件上网的话，也可以选择去levelup论坛（www.levelup.cn）看看。在3月底，《游戏风》全体编辑（包括店长、SEED、角马、MASH与苍刃）将会做客levelup论坛，集中了解读者的意见，并解答读者提问。

levelup.cn
www.levelup.cn

编辑趣味讲座

每次读者的来信我都很认真地读了又读，不管是赞扬还是批评，我都打心里感谢这些读者。但是最近店长桌上的信少了，我有一种很不踏实的感觉，难道被读者们忘记了吗？

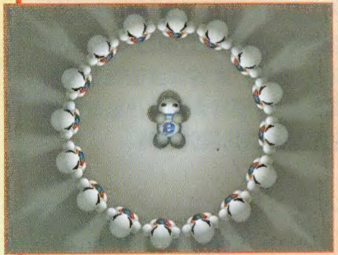
最近迷上了玩《CATCH！TOUCH！耀西！》，它的玩法很简单，让我很快就学会了，不过头疼的是在花了整整一个星期7个晚上，也竟然没有超越2000米大关，感觉很失败啊。

▲同事家的私藏品，我要让它曝光！

办公室里来了一个可爱的同事，胖胖的，总是乐呵呵的笑着，还经常带些好吃的给我们，给办公室增添了很多笑声。

★这几天好像一直在玩三国游戏呢！《真·三国无双4》、《三国志X》，还有GBA的《三国志英杰传》，甚至还想考虑去玩“《三国志战记》系列”……

★看到一条老消息说指责某电玩公车网站抄袭的专题站点已经有7个了，看来真是“只[illegible]不到没有做不到”啊！不过似乎[illegible]公车的游戏[illegible]有十几个……



★《火炎之纹章　苍炎之轨迹》又有新人物和新系统公布，真是等不及了……寻觅某限定版NGC中。

★偶尔推广火狐中，再放上一张火狐的壁纸。

[illegible]东做起来还真是一个忙，不[illegible]到上有不少东西要弄，而且还有[illegible]厚摞的三国人物资料要查……据室友讲以往像[illegible]了一样睡觉的角马现在开始打呼噜了，看来是真的有些累了……

★与不少人相反，角马感觉《武藏传Ⅱ》还是很不错的。如果能够多增加些隐藏要素就更好了，不过最重要的还是将语音换成日语吧。

▲也许每人都有足以吓倒自己的另一面。

★得知了好消息：“月姬格斗”街机版这个月已经在日本推出了！看来离推出家用机版不远了。

★由于某件事情的原因，从朋友口中得知原来自己严肃的时候很吓人（友人D：那样子简直就是恶匪），亏我还自任平时都是很和蔼可亲的（友人S：那样子更像阴谋家）。

◇如果不是画廊中孙溪玩友提醒，苍刃还真的没有注意到《EVA》在10年前就已经登场了（虽然在该作大红大紫的那几年，苍刃也没有给予太多关注，汗……）。忽然想到，最近两年庆祝系列10周年的ACG相关事物还真不少。1994年，3D格斗领域两大领军系列《VR战士》和《铁拳》相继问世，1995年，家用机领域具有里程碑意义的“PLAYSTATION”和“SEGA SATURN”双双登场……不知道，10年后，当人们回想起2005年的时候，会不会写上这么一条“2005年，《游戏风》诞生……”

◇最近几天睡眠严重缺乏，原因如下：

1，在超大作相对稀缺的时期，很难找到人气作品作为封面素材，杂志封面设计的压力较大。

2，《真·三国无双4 原画珍藏集》的前期工作已经展开，为画集提供整体设计，苍刃颇费了一番心血。不过老天保佑，难关已被逐一攻破，敬请期待4月上旬这本画集的问世吧！

看了上一期的《游戏风》才知道“FF之父”坂口博信要给次时代XBOX制作两款RPG游戏。（店长：你居然都不看杂志的，这个月重罚500元！MSAH：瀑布汗……）希望在PS3发售之前能看到。

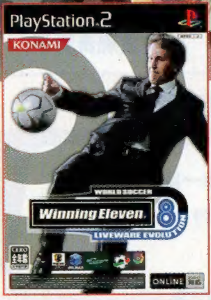
这两天经常吃楼下餐馆的炸酱刀削面。比较特别的是炸酱面竟然有汤，以前还从没见过有汤的炸酱面啊！（难道我是小白？）

▲这个概念车很拉风吧，开着一定很爽！

为了通宵赶工一口气喝了4杯咖啡，没想到早上拉肚子了。不知到底是喝咖啡的原因，还是通宵的原因。看来以后即使工作辛苦，也要多注意自己的身体啊！

下期精彩内容预告

三大超级攻略全面爆发！



荒野兵器 第4度引爆

世界足球胜利十一人8 网络版

新光明力量

更多精彩游戏与你见面！

龙珠Z 传说

分裂细胞：混沌理论

真·三国无双ADVANCE

更多新作情报令你震撼！

战国BASARA

火炎之纹章 苍炎之轨迹

……

4月12日上市

Ys
THE ARK OF NAPISHTIM
—イース—ナピシュテムの匣—

真·三国无双 FANS 永久珍藏

三大看点

珍藏原画集

无双系列御用画师诹访原宽幸先生呕心沥血的原画特典完美收录，顶级的视觉冲击与审美享受。

秘藏设定稿

KOEI官方机密角色设定稿初公开，淡雅轻柔、清新洗练的画风，真·三国无双FANS收藏极品！

人物事迹传

三国无双武将个人档案与史实评价完全收录。配合游戏阅读更能增进对于三国时代历史的了解。

特别附送

精装大16开 高精细印刷

全国限量发售

4月上旬 无双上市